ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

A CONTINUAÇÃO DE WIND WAKER PARA O NINTENDO DS

Nº 96 R$ 7,50
00096
9 771516 189008

SELO Nintendo OFICIAL

Nintendo World

FUTURO

A REVOLUÇÃO TEM NOME: Wii

A maior cobertura de todos os tempos!

E3 2006

- 35 JOGOS PARA WII
- 40 JOGOS PARA DS
- 18 JOGOS PARA GC E GBA
- 20 PÁGINAS DE NOVIDADES

Especial

NEW SUPER MARIO BROS.

25 MOTIVOS PARA VOCÊ JOGAR A NOVA AVENTURA!

TOMB RAIDER: LEGEND

UMA DAS ÚLTIMAS GRANDES AVENTURAS DO GAMECUBE

Entrevista

SATORU IWATA

O PRESIDENTE DA NINTENDO FALA SOBRE O REVOLUCIONÁRIO WII

COM O MELHOR DA NINTENDO POWER

WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR





Já ligou para a Disk hoje?
Tudo em até 20X
Disk Games
É Pura Diversão!!!
Desde 1992
O nosso time está pronto...
E o seu?
Vivencie toda a emoção da Copa do Mundo em FIFA WORLD CUP 2006 e WINNING ELEVEN 9.
Entre de cabeça no maior torneio esportivo do mundo.
Escolha o seu jogo preferido e corra agora mesmo para a Disk Games...
Garanta já o seu!!!
Venha participar do maior campeonato dos últimos tempos. Maiores informações no site da Disk ou pelo telefone 19 3242-0541.
Confira Nossos Preços!!!
CONFIRA OS LANÇAMENTOS - Compre também pelo SITE
ACESSÓRIOS
CONSOLES
PS2 6X NO CHEQUE SEM JUROS...
PORTÁTEIS
Televendas 19 3242-0541
Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br
Consoles, Acessórios e Jogos - Assistência Técnica - Card Games - Locação de Jogos
Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

Nintendo World · NINTENDO POWER

EDIÇÃO 96 • JUNHO DE 2006

ÍNDICE



08
O planeta tremeu por uma semana! E nós estivemos presentes no local que foi motivo para tamanho barulho. Confira todos os games para as plataformas da Nintendo que apareceram na E3 e descubra por que a Nintendo continuará reinando por muito tempo!



Pega, pega, estrelinha!

28
Saiba tudo sobre a nova aventura de Link no DS.



56
A melhor aventura de Lara Croft é sucesso no GameCube! Confira todas as novidades e segredos deste imperdível e vistoso game.

Nosso critério de avaliação

OURO — 10

PRATA — 8,0 - 9,5

BRONZE — 7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

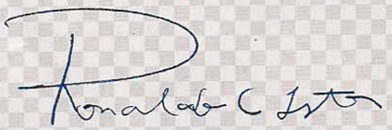
As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

Correio N

Obrigado, Nintendo!



Em janeiro deste ano, eu esperava por grandes revoluções por parte da Nintendo. A promessa do novo console ainda não estava muito bem formada na minha cabeça, a nova interface e a maneira diferente de jogar me deixaram um pouco assustado e pensando: como será esse videogame inovador? Na E3 deste ano, eu finalmente obtive essa resposta: o Wii será a opção para quem quer sair da mesmice, para quem busca novas maneiras de jogar games de qualidade. A Nintendo fez bonito este ano no maior evento da indústria dos videogames. Nós estávamos lá, conversamos com os "criadores" desses "sonhos", que jogaremos em breve no DS, GBA, GC e Wii. Os mais de cem jogos e alguns outros motivos me fizeram acreditar que a Nintendo voltará a dominar o mercado de consoles. O preço reduzido e grandes serviços, como o WiiConnect24 e o Virtual Console, são algumas das chaves para que a Nintendo consiga o que já vem buscando com o DS há algum tempo: entreter todos, sejam jogadores ou não. Para vocês terem uma idéia de como o moral do Wii está em alta, lá em Los Angeles, teve até gente da Microsoft dizendo que as pessoas irão optar por comprar um Wii e um Xbox 360, e gente da Sony rebatendo, dizendo que as pessoas vão preferir ter um Wii e um PS3. O importante aí não é descobrir quem está certo ou errado, o importante é que o Wii estará em todas as partes do planeta e isso só acontecerá porque a Nintendo sempre se preocupou em levar diversão de qualidade a todos nós, jogadores, sem se importar com o clock do microprocessador da máquina ou com a quantidade de polígonos que ele pode gerar. A diversão é o que conta. Se hoje voltamos a ser criança jogando esses games, é por causa da Nintendo.



Ronaldo Carlini Testa
Editor



Fãs do Kokiri orelhudo, alegrem-se, o próximo título da franquia sairá, sim, para o GameCube!

Em crise

Olá, fiquei inconformado com o fato de *The Legend of Zelda: Twilight Princess* ser adiado para o fim de 2006. Mas na hora eu não me desesperei porque sabia que havia algum motivo plausível. Mas ouvi (e li) boatos de uma coisa que me abalou completamente: havia chances do jogo mais esperado dos últimos tempos ser lançado apenas para o Revolution!!! Por favor, me respondam, isso é verdade? Porque, se for, será uma grande falta de respeito com os fãs da série. Digo isso porque sou fã da Nintendo e meu sonho é estudar muito para poder um dia trabalhar dentro do paraíso que eu imagino que é dentro da Big N. Se o *Zelda* for mesmo para o Revolution, todas as economias de DOIS ANOS irão servir apenas para eu financiar o meu próprio velório daqui a 80 anos. Por favor, atendam a um apelo de um grande fã dessa série da empresa e de tudo que diz respeito à Nintendo. Sei que vocês recebem muitas mensagens assim, mas é que eu estou desesperado!!! Deixei de comprar o meu tão cobiçado *Super Smash Bros. Melee*!!! Comprei o GameCube principalmente por causa dos jogos da Nintendo (*Metroid, Super Mario, Zelda*). Obrigado por terem lido este e-mail e pelo ótimo trabalho.

Daniel Almeida
Por e-mail

Calma, Daniel! Não precisa ir vendendo o almoço para comprar a janta! A Nintendo anunciou na E3 que o novo Zelda terá duas versões: uma para GameCube e outra modificada para Wii (o nome verdadeiro do Revolution). Ninguém vai ficar na mão. Quanto ao *Smash Bros.*, compre porque está baratinho e o game é bom. Depois, compra o do Wii e o do DS*.

***Sempre há espaço para mais boatos, não é mesmo?**

Sobre como jogar Wi-Fi com o DS!

Equipamentos necessários:
1 - PC com Windows XP - R$ 2.000,00.
2 - Assinar internet banda larga - R$ 60,00 por mês.
3 - Nintendo DS - R$ 600,00.
4 - Cartão *Mario Kart* e *Animal Crossing* - R$ 150,00.
5 - Adaptador Wi-Fi USB - R$ 180,00.

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas ou e-mails recebidos para melhor adequá-los à nossa diagramação. Qualquer tipo de correspondência será respondida apenas na seção "Correio N", não havendo outra forma de resposta a contatos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

Sentir a emoção de jogar Mario Kart com pessoas do mundo todo e ganhar presentes em Animal Crossing do presidente da Nintendo - NÃO TEM PREÇO!!!

Valdeir Ferreira da Silva Maldonado
São José do Rio Pardo/SP

Orra, Valdeir! Onde você anda comprando seus jogos? Estranhamente barato, hein? Realmente é legal demais jogar online com o povo e vencer todos com requintes de sadismo ímpar. Barbão, nosso chefe, tem até uma camiseta com os dizeres: "Eu ganho da sua mãe no Mario Kart". Acreditamos na doce vitória... isso sim não tem preço.

Game Over

Fala, pessoal da NW. Estava lendo a carta do Correio N divulgada na Nintendo World 94, que dizia que quem assinasse a revista por dois anos levaria como brinde o *Zelda Collector's Edition.*

Assinei a revista e gostaria de saber quando é que eu recebo o meu *Zelda.* Vocês enviam por correio? Eu vi no site que quem assina também ganha uma camiseta?

Alan Machado de Moraes
Sorocaba/SP

Na verdade, o brinde pela assinatura é a camiseta. O disco do *Zelda* foi uma promoção limitada e os discos acabaram logo que respondemos a carta do nosso ilustríssimo leitor. Todos que assinaram a revista pelo período têm direito ao brinde, porém apenas alguns sortudos tiveram a sorte de receber o disco. Se você assinou em tempo, o pessoal simpático do SAC pegou seus dados e vai enviar pelo correio seu brinde. Falamos com o povo legal da Nintendo na E3 e estamos armando um novo brinde avassalador para breve.



Efeito retardado

Por favor, será que vocês poderiam dizer se existe algum *Mario Bros.* no Nintendo 64? E por que um videogame tão bom saiu de linha? Até hoje fico deslumbrada com *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *Majora's Mask*, games que são obrigatórios para qualquer colecionadora como eu. Gostaria de saber também se é possível baixar pela internet algum *Mario Bros.* para jogar no PC.
Valeu pela atenção!

Juli Uli
por e-mail

Em breve, você vai poder jogar *Mario 64* e outros grandes games no novo Nintendo 64, o videogame que veio substituir o incrível Super Nintendo. Na boa, seu e-mail está apenas 10 anos atrasado... O 64 foi para a vala porque a Nintendo anda para a frente. Jogue o Cube e veja porque o 64 foi abandonado... Até dá para baixar *Mario Bros.* para jogar no PC, mas eu só faria isso se estivesse a fim de "puxar uma etapa" por pirataria. Jogar games da Nintendo fora de qualquer console dela constitui crime federal, passível de multa e detenção.

Reino perdido

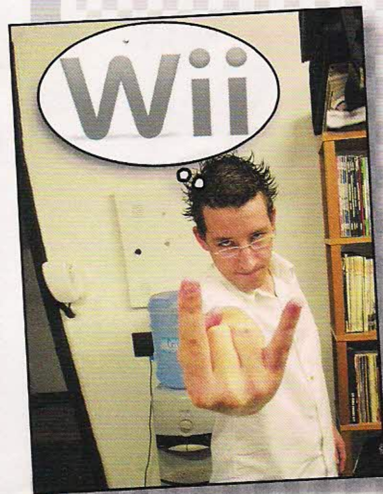
Olá, Nintendo World!
Eu fiquei muito feliz ao saber que Turok vai aparecer de novo nos consoles de nova geração. Sou fã da série desde que surgiu no N64, mas fiquei muito preocupado, pois em todo lugar que eu pesquisava, aparecia sempre a mesma coisa: Turok só para Xbox 360 e PS3.
Aí eu pergunto: não vai ter Turok para Wii? Acho impossível que a empresa que está desenvolvendo o game não queira lançar o game para o novo console da Nintendo, principalmente com todas as possibilidades que o novo controller pode oferecer. Inadmissível uma coisa dessas. Aí fica a minha pergunta para vocês.

Gabriel
por e-mail

Nossa, se levarmos em conta o último desastre que foi feito com *Turok*, vai ser um favor se não sair para Wii. Se o game for feito com o carinho e trazer a inovação com que as versões para Nintendo 64 nos brindaram, até valeria a pena. Mas o joguinho xexelento que saiu há um tempo para o Cube nem merece ser jogado. Na E3 deste ano, nada foi dito sobre *Turok* para Wii.

>CARTA DO MÊS

Profecias secretas



Olá, pessoal da Nintendo World. Parabéns por se manterem no mercado por tanto tempo e por fazerem um trabalho sempre destinado ao público que abrange. Mesmo em tanto tempo, vocês nunca misturaram o gosto pessoal com o profissional de forma explícita, transmitindo o que realmente importa em cada edição: jogos. Sabem que o destino é uma coisa estranha de entender?
A Nintendo World de abril (nº94) foi lançada normalmente. Eu a comprei normalmente e vejo no Correio N, ao abrir a revista, o nosso ilustre Ronaldo Testa fazendo um gesto estranho. Como "nintendo" esse tipo de gesticulação, ignorei. À noite, quando estava navegando na internet, vi que o nome do console não seria mais Revolution, seria Wii. No mesmo instante, me veio a imagem daquele gesto feito pelo Testa: era o nome do novo console da Big N em mensagem subliminar. Ele desenhou com as mãos um "W" e, ainda por cima, os dedos do meio representam os "is" do nome. Congelei por um momento e pensei: "caraca, os caras realmente têm games e Nintendo nas veias - e no seus destinos".

Julliermy Nunes das Chagas
Mauá/SP

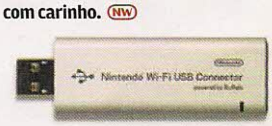
Na verdade, temos os jogos fluindo pelas veias e passando pelos intestinos. Brincadeira. Foi uma coincidência desgraçada, mas deu um certo receio de que o Testa seja um tipo de Mãe Dinah. Ele falou que o Jô iria morrer e o coitado ficou chorando o dia inteiro com medo.
Testa tem poderes e não queremos nem vê-lo usando-os...

Desespero

Olá, pessoal da Nintendo World, eu tenho cinco perguntas para fazer:
1 - Irá sair jogos exclusivos para o DS Lite que não poderão ser jogados no DS comum?
2 - Eu posso jogar o meu DS enquanto ele está na tomada recarregando a bateria?
3 - O Nintendo Wi-Fi USB Connector é compatível com o Windows XP Starter Edition? Ou só com o primeiro Windows XP?
4 - Quando vocês vão falar do *Lost Magic*?
5 - Daria para fazer uma edição especial só com Nintendogs, *Metroid Prime: Hunters* e *Animal Crossing: Wild World*?

Felipe Pereira de Souza
Osasco/SP

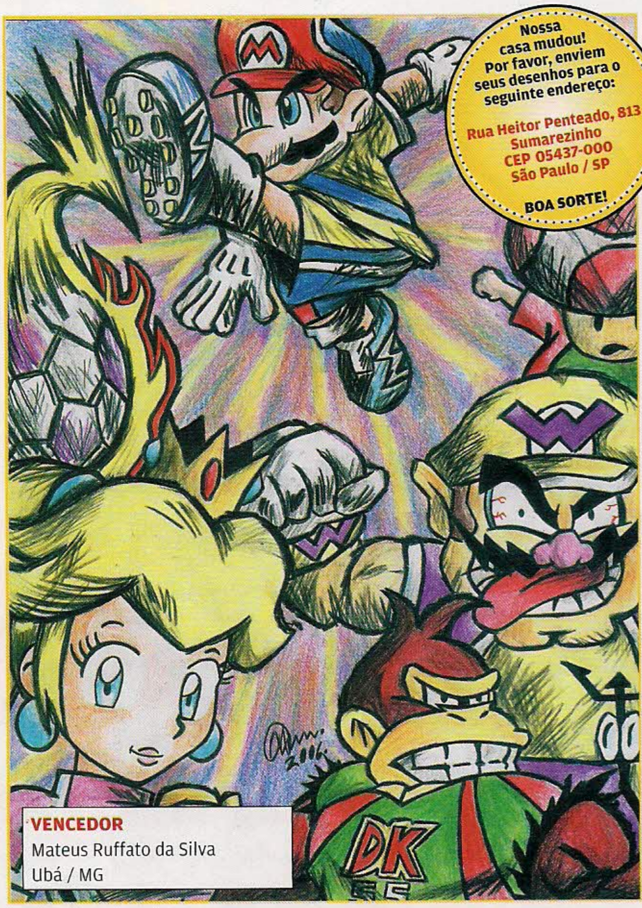
Felipão, vamos às suas respostas:
1 - A Nintendo não iria fazer isso conosco, né? O hardware do Lite é o mesmo do DS clássico, ninguém vai ficar encalhado sem poder jogar. Não importa o modelo, tudo vai rolar.
2 - Claro! Fazemos isso o tempo todo.
3 - Funciona que é uma beleza. Se tiver problemas, contate o fabricante do seu sistema operacional para mais informações.
4 - Se o game for lançado em tempo, se bobear, na próxima edição.
5 - Boa idéia. Vamos pensar com carinho. NW



Picto Arte

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte - R. Heitor Penteado, 813 - CEP 05437-000 - São Paulo/SP**. Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Nossa casa mudou! Por favor, enviem seus desenhos para o seguinte endereço:
Rua Heitor Penteado, 813 Sumarezinho CEP 05437-000 São Paulo / SP
BOA SORTE!



VENCEDOR
Mateus Ruffato da Silva
Ubá / MG



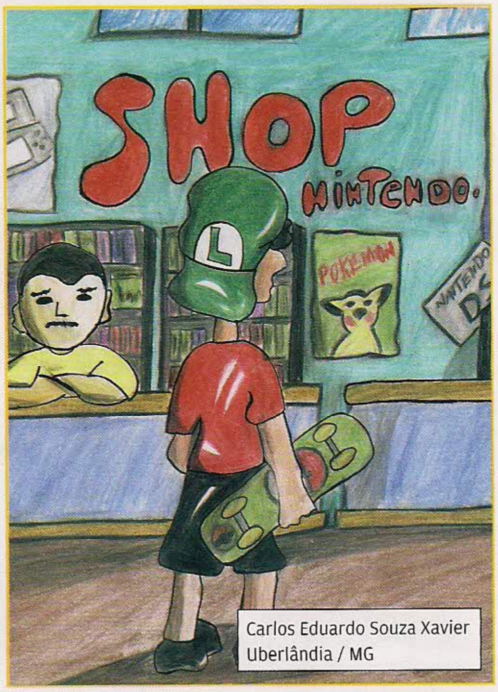
Rodrigo Aparecido H. R. da Silva
São Paulo / SP



Mário Palheta Nascimento
Santarém / PA



Marcelo R. Campos
Curitiba / PR



Carlos Eduardo Souza Xavier
Uberlândia / MG

Nintendo World

André Forastieri
EDITOR
André Martins
PRESIDENTE
Noelly Russo
DIRETORA EDITORIAL

FUTURO

REDAÇÃO
Marcelo Barbão
Diretor de Redação
Jocelyn Auricchio
Editor Executivo
Ronaldo Carlini Testa
Editor
Fabio Santana, Rodrigo Guerra e Ricardo Farah
Redação

Mario AV
Diretor de Arte
Bruno Doiche
Chefe de Arte
Andressa Nozue, Homero Letonai e Robson Teixeira
Designers

Douglas Pereira, Fabio Barros, Gilsomar Livramento, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, JP Nogueira, Orlando Ortiz, Ronny Marinoto, Tiago Furlan (textos), Henrique Minatogawa (revisão), Stephanie Lawrence (designer) e André Rodrigues (tradução)
Colaboradores

NEGÓCIOS
Pablo Miyazawa
Gerente de Projetos

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Leandro Ribeiro
Gerente de Assinaturas
Cinthya Müller
Assistente Comercial
Viviane Garcia de Souza
e Ana Carolina Aquino
Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios /Publicidade
Gabriela Llovet e Isac Guedes
Executivos de Contas

WEB
Eduardo Fernandes
Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho
Webmaster
Fernando Nogueira
Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon
Supervisor Técnico
Eduardo Fleury
Suporte Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha
Produtor Gráfico
William Domingos
Secretário Gráfico

FINANCEIRO
Priscila Santos
Gerente Financeira

Nintendo World 96, junho de 2006,
é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho,
São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 318
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Tels.: (11) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6088 ramal 110
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho - CEP 05437-000 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 6877-6051/6877-6052
6877-6053/6877-6054
fax: (011) 3673-9347

Impressão Plural
Distribuição DINAP

expo

E3 2006

O ANO FOI DA BIG N NA 12ª EDIÇÃO DO MAIOR EVENTO DE GAMES DO PLANETA









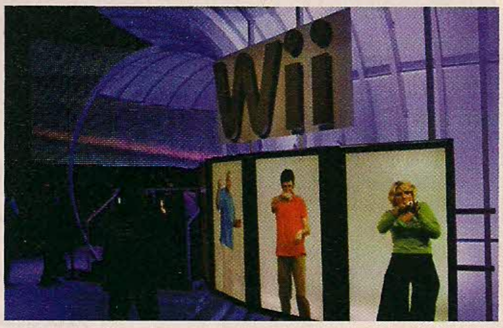
O mês de maio é sagrado para os jogadores de videogame de todo o planeta. Há mais de dez anos, sempre nesta época, o mundo volta suas atenções para o maior e mais importante acontecimento da indústria do entretenimento digital, a Electronic Entertainment Expo – ou E3, se preferir –, que este ano aconteceu de 10 a 12 de maio em Los Angeles (EUA), mesmo palco dos oito eventos anteriores. E a equipe da Nintendo World esteve lá, junto a tantos outros profissionais da área, para presenciar tudo de pertinho. Nem mesmo as longas filas que duravam horas foram motivo para desânimo. Conseguimos jogar todos os títulos apresentados pela Nintendo, assistimos a todos os trailers disponíveis, pegamos tudo quanto foi brinde, conversamos frente a frente com os principais produtores e nos espantamos com o poderio revolucionário do Wii, o console da nova geração Nintendo – com toda certeza, o grande vencedor da E3 deste ano. Prepare-se para viajar conosco.

– Redação NW





O domínio da Nintendo



Tivemos uma boa prévia de como seria a performance da Nintendo no evento após assistirmos às aguardadas conferências para imprensa das gigantes Nintendo, Sony e Microsoft, que apresentaram suas armas dois dias antes da abertura das portas da E3. A conferência da Nintendo começou exatamente às 13h36 de 9 de maio. E um evento desse porte não poderia começar de melhor forma: Shigeru Miyamoto, o criador de Mario, Donkey Kong e Zelda, subiu no palco do luxuoso Kodak Theater, em Hollywood, empunhando o controller do Wii como uma batuta - aquela varetinha usada pelos maestros. Por alguns minutos, Miyamoto conduziu uma orquestra virtual que tocava uma melodia das mais agradáveis: o tema de *The Legend of Zelda*.
Um grande telão surgiu no fundo do palco e imediatamente começou a exibir cenas de novos jogos e pessoas jogando. Aplausos gerais. Os controllers do Wii transformaram-se em baquetas de bateria, raquetes de tênis e tacos de golfe. A seguir, surgiram as principais franquias da Nintendo. *Super Mario Galaxy*, *Pilotwings*, *Metroid Prime 3*: Corruption, um jogo de ping-pong, o engraçadíssimo *WarioWare*, um game de beisebol, o aplaudidíssimo *Red Steel* e alguns poucos segundos de *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, um dos games mais esperados para o GameCube. Devido aos muitos adiamentos, muita gente imaginava que o game seria lançado apenas para Wii. Logo veio a notícia que sanou as dúvidas de todos, direto da boca de Reggie Fils-Aime, vice-presidente de marketing e vendas da Nintendo: serão lançadas duas versões de *Twilight Princess*, uma exclusiva para o GameCube e uma somente para o Wii. Testamos algumas das funções especiais da nova versão e babamos. O controller funciona muito bem e interage de maneira perfeita com os acontecimentos da tela. Basta apontar para acessar mapa, itens, armas e executar alguns movimentos com Link. O joystick também pode ser usado como espada, vara de pescar e até arco e flecha (leia mais novidades nas próximas páginas).
Após a demonstração do funcionamento de *Twilight Princess* no Wii, Fils-Aime voltou ao palco e soltou mais uma de suas frases marcantes: "O Wii mudará completamente a forma como jogamos. Hoje, vocês verão e amanhã, sentirão". Era uma referência ao dia 11, quando finalmente poderíamos experimentar as dezenas de games disponíveis no estande da Nintendo. Ficou claro que a proposta da Nintendo é oferecer novas experiências e jogos de qualidade a todos os consumidores, sejam eles jogadores ou não, tudo isso por um preço vantajoso (o qual, assim como a data de lançamento, não foi divulgado pela Nintendo). Na prática, isso significa que gráficos de última geração não são importantes. Para a Nintendo, um console de videogame deve se fazer valer por um único conceito vital: a diversão. Precisa mais?

Que venha a nova geração

Convencer o consumidor de que um produto completamente novo e diferenciado merece seu dinheiro é mais complicado do que parece, e a Nintendo vai correr esse risco. Nós apostamos que o Wii tem tudo para dar certo. Os novos controllers causam no mínimo curiosidade. A interatividade dos games apresentados superou as expectativas e o console virtual também tem tudo para ser um sucesso total. Já sabemos que o pacote de jogos esportivos do Wii (que inclui os sensacionais *Tennis*, *Baseball* e *Golf*) estará disponível no lançamento do console, entre outubro e novembro deste ano, assim como a nova versão de *Zelda: Twilight Princess*. Quem é que não vai querer jogar?



Provavelmente, todos irão. Foi Satoru Iwata, presidente da Nintendo, quem definiu de maneira perfeita ao final da conferência: "Hoje, há pessoas que jogam games e pessoas que não jogam. Com o Wii, desejamos que esta diferença deixe de existir". Saímos do Kodak Theater confiantes de que a Nintendo conseguirá cumprir facilmente mais este sonho.



Diversão em duas telas



Quem não esperava muito do Nintendo DS aprendeu uma dura lição nesta E3: é preciso ver para crer. Após o vice-presidente de marketing e comunicação da Nintendo, George Harrison, explicar as similaridades entre o Wii e o DS, e comentar sobre a moda dos jogos que "treinam seu cérebro", o DS Lite roubou a cena. Nesse momento, foram apresentados *Star Fox DS*, *Yoshi's Island 2* e *Diddy Kong Racing*. Em seguida, *Pokémon Mystery Dungeon Blue Rescue Team* e *Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team*. A vida é bela para quem tem um DS... E quem não tem vai querer um.

Show das Third Parties

É muito importante para um console obter apoio de grandes, médias e novas empresas desenvolvedoras de jogos. Para a Nintendo, isso nunca foi um problema, e este ano, o apoio foi ainda maior. Gigantes como Midway, Activision, THQ, Atari, Sega, Game Factory, Buena Vista Games, Square Enix, Majesco e Capcom ofereceram colírios para nossos olhos: *Dragon Quest Heroes: Rocket Slime*, *Final Fantasy III*, *Tony Hawk's: Downhill Jam*, *Mega Man ZX*, *Dragon Ball: Advanced Adventure*, *Red Steel*, *Sonic Wild Fire* e *Final Fantasy*: Crystal Chronicles são apenas alguns dos títulos que farão a cabeça dos jogadores no Wii e no Nintendo DS.



Final Fantasy é presença garantida no exército do Wii e DS

O fenômeno *Red Steel*, da Ubisoft, mereceu um bom tempo na conferência da Nintendo. Também não é pra menos: o jogo merece. Manejar armas de fogo e lutar com duas espadas é muito bom quando se usa o controller do Wii. Sinceramente, não dá para imaginar esse game em outro console da nova geração.

Nintendo Wii

DIVERSÃO, EXPERIÊNCIA, INTERATIVIDADE. CONHEÇA OS PRINCIPAIS GAMES PARA WII APRESENTADOS NA E3 2006

Cars

PRODUÇÃO: Rainbow Studios
DISTRIBUIÇÃO: THQ
LANÇAMENTO: Novembro de 2006

Depois de ver o filme *Carros*, da Disney Pixar, você vai se surpreender com este game. Além de ter os grandes momentos recriados diretamente da animação, como a competição da Piston Cup Champsionship, e explorar os eventos de Radiator Springs e Ornament Valley em corridas distintas, você contará com novos personagens (10 deles jogáveis) ao longo de 30 corridas recheadas de atalhos, minigames e localidades inexistentes no filme.



Call of Duty 3

PRODUÇÃO: Activision
DISTRIBUIÇÃO: Treyarch
LANÇAMENTO: Dezembro de 2007

"Uma experiência mais próxima da fúria dos combates na invasão da Normandia, na ofensiva que libertou Paris e mudou o mundo...". Esta é a premissa de *Call of Duty 3* para os consoles da nova geração. A ação do game ocorrerá através dos olhos de quatro soldados aliados, levando o jogador a abusar do instinto de sobrevivência em meio ao fogo cruzado durante a Segunda Guerra Mundial. A julgar pelo vídeo mostrado na E3, há uma pequena possibilidade da ação usar o potencial do Wii-mote ao invés da jogabilidade com controles convencionais. Só nos resta esperar.



Disney's Meet the Robinsons

PRODUÇÃO: Buena Vista Games
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Dezembro de 2007

Inspirado no filme de animação da Disney, você terá um game de ação e aventura em que encarnará Wilbur Robinson. Seu objetivo é impedir um vilão e seu robô Doris através de viagens no tempo. O interessante do game é que muito do conteúdo é uma extensão do filme, cheio de coisas originais. Para salvar o futuro, você terá à disposição muitas bugigangas tecnológicas, como uma arma laser e um scanner que dá informação de objetos. Adicione alguns puzzles e perseguições e você terá uma idéia de como salvar o futuro neste game.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

PRODUÇÃO: Spike
DISTRIBUIÇÃO: Atari
LANÇAMENTO: Dezembro de 2007

Toda a saga *Dragon Ball Z* e *GT* chega em grande estilo para o Wii com *Budokai Tenkaichi 2*. Serão 100 personagens da série em dramáticas batalhas titânicas no ar, 15 cenários imensos e totalmente destrutíveis e nove modos de jogo com ação para um ou mais jogadores. E o mais legal é que você usará não um, mas sim DOIS Wii-motes para simular socos e realizar golpes especiais, como o famoso Kamehame-ha. Definitivamente, será interessante jogar e muito hilário ver alguém jogar.



Disaster: Day of Crisis

PRODUÇÃO: Monolith
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Disaster é uma franquia nova que promete muito. Uma série de catástrofes naturais pegou o mundo de assalto e logo uma organização se aproveita para se apoderar de uma arma nuclear. Cabe ao herói, Ray, impedi-los ao mesmo tempo em que se esquiva da fúria da natureza. Com ótimos gráficos e física realista, você deve escapar de uma avalanche dirigindo um carro, desviar de escombros durante um terremoto e nadar desesperadamente durante uma enchente gigante. Prepare-se para lutar pela sobrevivência tendo como única arma o nunchuk do Wii.



Duck Hunt

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão



Quem nunca jogou *Duck Hunt* no Nintendinho 8-bits? Os saudosistas voltaram no tempo e puderam curtir um pouco deste título no Wii usando a Light Gun Shell para movimentar o alvo na tela e atirar. Dinamismo e reflexo exigirão total atenção dos dois jogadores que disputarão por pontos - os mais rápidos a atirar na maior quantidade de patos, OVNIs, alvos e até pombos de barro que aparecerem levam vantagem. Apesar da versão demonstrativa da E3 estar desequilibrada na jogabilidade e com visual extremamente básico, podemos aguardar um produto final em que simplicidade e diversão andam juntas.

Hudson's Flight Game

PRODUÇÃO: Hudson Soft
DISTRIBUIÇÃO: Não divulgado
LANÇAMENTO: Sem previsão

Ainda sem nome, o game é conhecido apenas por Hudson's Flight Game e não foi mostrado na E3. Segundo a Hudson, o projeto está 40% pronto e promete ser um game simples que lembrará Pilotwings. Sua jogabilidade usará a versatilidade do controller do Nintendo Wii e qualquer pessoa poderá jogar facilmente. Acrobacias e lançamentos de bombas serão um dos pontos atrativos e você estará na linha de frente de outros aviões, que imitarão seus movimentos ou mesmo controlar todos ao mesmo tempo.

Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers



PRODUÇÃO: Square Enix
DISTRIBUIÇÃO: Square Enix
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

Não houve detalhes revelados sobre este game para o Wii, exceto um pequeno vídeo mostrando uma frota de airships cruzando o céu, um carro de mineração sendo perseguido por um gigante, carroças em meio a uma região desértica e algumas imagens animadas. O visual do game manterá o estilo de game *Crystal Chronicles* (lançado para GC), e a Square Enix pretende explorar as possibilidades do Wii, além de fazer o jogador interagir com *Final Fantasy: Ring of Fates* que será lançado para o DS. Só nos resta aguardar por novidades.



Marvel: Ultimate Alliance

PRODUÇÃO: Vicarious Visions
DISTRIBUIÇÃO: Activision
LANÇAMENTO: Sem previsão

Os mais diferentes heróis da Marvel juntam-se em um game com muita pancadaria e uma pitada de exploração. Homem-Aranha, Wolverine, Blade, Capitão América e os outros da turma (140 personagens no total) enfrentam, no braço e com seus superpoderes, um time fortíssimo de vilões encabeçado por Dr. Doom. Há grande variação de golpes e faz parte da estratégia formar um time equilibrado com quatro heróis. Temos modos de jogo cooperativo, competitivo e multiplayer.

Excite Truck



PRODUÇÃO: Monster Games
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

O controller do Wii posicionado de ladinho simula o volante do seu caminhão. Vira para um lado, vira para o outro, mantém nivelado. A jogabilidade não poderia ser mais simples e intuitiva: você realiza a manobra no ar e o veículo responde na tela. A sensação de velocidade é muito boa. O terreno é rústico, com desníveis e rampas que lançam o carro no ar. Antes de aterrissar, dá para inclinar o controller para baixar ou levantar a frente do carango e até mesmo rotacioná-lo lateralmente - exagero!

Metal Slug Anthology



PRODUÇÃO: SNK Playmore
DISTRIBUIÇÃO: SNK Playmore
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

E para os Nintendistas que sentiram a falta do toque cômico e sátiras de guerra de *Metal Slug*, vocês ganharão o pacote *Anthology* para Wii, contendo todos os seis games da série para você ter uma visão escrachada da guerra. Enfrentar exércitos super equipados com tanques de guerra e equipamentos viajantes, encarar batalhas contra uma raça alienígena, superar maldições e muito mais. Ação garantida com partidas com um ou dois jogadores, e até suporte multiplayer wireless.

Metroid Prime 3: Corruption

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

Foi um dos games mais polêmicos do Wii na E3 2006, já que a demo ainda estava crua. Os gráficos estavam rodando em Widescreen e 480p, mas ainda pareciam estar sob os kits gráficos do GameCube - a Retro prometeu que a versão final será MUITO mais bonita que a demo da E3. Outro detalhe: provavelmente o Wii não terá suporte para Dolby Digital 5.1, pois *Corruption* usava o mesmo Dolby Pro-Logic II que já conhecemos no GameCube. Os controles ainda precisavam de ajustes. São muito bons e funcionais, mas diversos jogadores perderam um certo tempo para se acostumar com a mira livre. O uso do Grapple Beam em combate e o acionamento de interruptores através de movimentos com o controle nunchuk agradaram, mas o momento alto da demo foi o confronto com o velho conhecido Ridley.



Project H.A.M.M.E.R.



PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Jogo de ação sério, em que o personagem usa um grande machado (claro) e parte esmagando robôs, carros, caixas e vários elementos do cenário. Os controles são intuitivos, com boa variedade de golpes, como o Spin Attack, realizado através de um círculo no ar. Entretanto, não é preciso reproduzir fielmente os movimentos com o controller - você pode ser bem mais discreto. É uma aplicação meio óbvia do novo controller, mas o que é até surpreendente é seu design um tanto "violento" para um jogo da Nintendo. Mudanças, mudanças...

One Piece: Unlimited Adventure



PRODUÇÃO: Bandai
DISTRIBUIÇÃO: Namco Bandai
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

Nesta aventura insana de One Piece, você controlará Luffy e terá muitas surpresas usando o Wii-mote. Haverá equipamentos a serem selecionados - você faz isso conforme movimenta o Wii-mote para cima, esquerda, direita e, com estes, participará de eventos, como pescaria, caça a insetos, passagens no chão, dentre muitas outras coisas. Itens especiais também farão parte da sua seleta lista, atribuindo novas possibilidades e habilidades ao personagem. Apesar da informação escassa, muitas gargalhadas estão garantidas.

Rayman Raving Rabbids

PRODUÇÃO: Ubisoft Paris
DISTRIBUIÇÃO: Ubisoft
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

O herói desmembrado da Ubisoft, criado pelo game designer Michel Ancel, está de volta. Desta vez, ele terá que combater uma nova ameaça para proteger seus amigos e seu mundo: coelhos malvados totalmente fora de controle! O game manterá todo clima de aventura característico da série, ganhando visual mais caprichado, novas habilidades e poderes mágicos. E no Wii você poderá controlar Rayman com uma ou duas mãos, usando alguns recursos do controle para uma imersão mais intensa na aventura.



Ping-Pong Demo

PRODUÇÃO: Não divulgado
DISTRIBUIÇÃO: Não divulgado
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

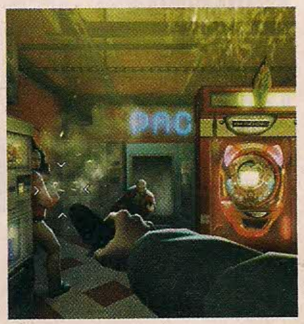
Outro game demonstrativo simples na E3 foi *Ping Pong*. Bem estranho no começo, quando você tem que lidar com uma jogabilidade intuitiva e diferente ao usar o Wii-mote. Para começar uma partida, bastava apertar os botões A + B e direcionar o controller na tela para rebater a bolinha. Deste ponto em diante, só depende de técnica e dinamismo para vencer o oponente (no caso de estar jogando contra a CPU, as bolinhas são rebatidas sempre, obrigando-o a aumentar o ritmo e intensidade de jogo se quiser marcar ponto).



Red Steel

PRODUÇÃO: Ubisoft Paris
DISTRIBUIÇÃO: Ubisoft
LANÇAMENTO: Novembro de 2006

Foi grande a expectativa sobre este título, afinal, foi um dos primeiros anunciados para o Wii. E se a primeira impressão é a que fica, então *Red Steel* fez bonito em sua demonstração na E3. Visual caprichado, ambientes detalhados e cheios de elementos destrutíveis, belos efeitos de luz e física realista. Usar armas de fogo e espadas agradou bastante - você usa o Wii-mote para desferir golpes/atirar, enquanto o controle nunchuk é usado para se defender/ movimentar -, só faltou sangue para um toque mais condizente com a sensação mostrada na tela.



Remote Pointer Demo: Obstacle Course

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Obstacle Course reforça a idéia de que as maneiras mais simples podem ser as mais divertidas. Você e um amigo escolhem um personagem com o Wii-mote e os controlam através de um caminho de obstáculos, sem poder tocar nas paredes, enquanto coletam moedas. Tudo isso mostrando a funcionalidade e sensibilidade de apontar e controlar movimento e rotação com o controller revolucionário do Wii. Simplicidade gráfica e figuras coloridas atraentes são apenas uma prévia do que podemos aguardar nos games.

Super Smash Bros. Brawl



PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: 2007

Este foi o título-surpresa da Nintendo para a E3: não foi revelado na coletiva e não estava jogável no estande da Big N, apenas foi mostrado numa coletiva fechada para cerca de 100 jornalistas do mundo todo escolhidos a dedo (entre os quais, nossos correspondentes Pablo e Jô). O trailer exibido mostra que os gráficos amadureceram (repare no macacão de Mario, agora com textura de jeans, e no Link com o visual de *Twilight Princess*) e que o humor está ainda mais escrachado do que o normal para a série. Os lutadores agora parecem ter ataques superpoderosos, ou seja, golpes usados sob condições extremas, como os Super Moves de *Street Fighter*, por exemplo.
Brawl promete trazer uma configuração de controle mais tradicional, em vez de aproveitar as funcionalidades do Wii-mote (cogita-se que você poderá até mesmo jogá-lo plugando o controller do GameCube direto no Wii), mas trará multiplayer via Wi-Fi para partidas entre jogadores do mundo inteiro.
Este novo episódio trará personagens inéditos na série, como Metaknight (de *Kirby*), Pit (de *Kid Icarus*), Zero Suit Samus (a Samus Aran de *Metroid Fusion* para GBA, sem a armadura), Wario (dispensa apresentações) e... Solid Snake (de *Metal Gear Solid*), além de novos personagens que dão suporte nas batalhas, como os cãezinhos de *Nintendogs*.
O projeto está nas mãos de Masahiro Sakurai, o criador de Kirby e da própria série *Smash Bros.*, além do viciante puzzle *Meteos*. A música-tema do game, uma ópera com direito a orquestra, tenor e soprano, foi composta por ninguém menos que Nobuo Uematsu, o consagrado compositor da série *Final Fantasy*.
Atualmente, *SSBB* é um dos maiores projetos da Nintendo, mobilizando um time de mais de 70 pessoas, e está previsto para algum momento de 2007.

Sengoku Action

PRODUÇÃO: KOEI
DISTRIBUIÇÃO: KOEI
LANÇAMENTO: Sem pevisão

Se você já ouviu falar de Sengoku *Musou* ou *Dynasty Warriors*, sem dúvida pode ter uma idéia do que se pode esperar de *Sengoku Action* (título provisório), que será lançado com exclusividade para o Wii. Apenas um curtíssimo vídeo foi mostrado na E3 (do qual se nota que os combates ocorrem com visão em primeira pessoa), sem qualquer informação adicional. Podemos esperar pela típica condição você-contra-um-exército, e adicione a isso o possível uso de magias ou alguma outra funcionalidade do Wii-mote.

Happy Feet

PRODUÇÃO: Midway
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Happy Feet é um game baseado no filme homônimo que será lançado em novembro deste ano. O lance do game é cantar seguindo o ritmo musical para prosseguir na aventura. O problema é que o protagonista do game é considerado o pior cantor do mundo. A jogabilidade é algo único, você deve apertar os botões e movimentar o personagem para atrair sua amada. Falando assim, parece meio bobo, mas a idéia é bem legal e pode fazer com que você fique viciado e cantarole as músicas das fases.

SD Gundam G Breaker

PRODUÇÃO: Namco Bandai
DISTRIBUIÇÃO: Namco Bandai
LANÇAMENTO: Sem previsão

Outro game interessante, mas que apareceu muito pouco, foi *SD Gundam G Breaker* - a versão Super Deformed dos mechas de combate. A proposta do game é interagir com o ambiente, obrigando o jogador a vencer obstáculos e batalhar. Na jogabilidade, você usa a alavanca analógica para movimentar o robô, o botão C para trocar de arma, o Z para pular, A para defesa e B para alternar entre as armas equipadas. A parte interessante da mecânica da jogabilidade é o uso do Wii-mote, mas ainda podemos esperar por muitos acréscimos na variedade e experiência do jogo.



Super Monkey Ball: Banana Blitz

PRODUÇÃO: Sega
DISTRIBUIÇÃO: Sega
LANÇAMENTO: Novembro de 2006

Macacadas à parte, AiAi e sua turma também chegam para barbarizar no Wii. Aguarde por uma tonelada de minigames e novidades com ênfase em jogatinas multiplayer. Novas funções serão adaptadas para abusar da versatilidade do Wii-mote e isso inclui, pela primeira vez na franquia, a habilidade dos personagens pularem (basta um simples balanço de controle). Um mero detalhe que ampliará a experiência do jogador, criando mais um forte diferencial para alegria dos fãs da Nintendo.

Super Swing Golf Pangya

PRODUÇÃO: NTREEV Soft
DISTRIBUIÇÃO: Tecmo
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

Mais uma exclusividade para o Wii é *Pangya* - o game de golfe popular no Japão e Coréia do Sul, e que ganha fama aos poucos no Brasil. Com o carisma dos personagens em um mundo fantasioso, associado às possibilidades do Wii, a experiência de jogo será ainda mais atraente. Diferente da versão PC, na qual você joga online contra outros personagens e compra itens, a versão no console da Nintendo será totalmente offline. Ainda assim, você terá muitos personagens, cada qual com seu enredo e conforme progredir, habilitará novas roupas.



Dragon Quest Swords: The Mask Queen and the Tower of Mirrors

PRODUÇÃO: Square Enix
DISTRIBUIÇÃO: Square Enix
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

No oriente, a série *Dragon Quest* é um nome tão forte quanto *Final Fantasy*. E segundo a Square Enix, *Dragon Quest Swords* será um dos títulos de lançamento do Wii. O game terá um conceito simples, porém focado no potencial único do console. Detalhes ainda serão revelados até o lançamento, e sem dúvida você estará mais próximo de ser um guerreiro de capa e espada ao enfrentar combates em primeira pessoa empunhando o Wii-mote como sua espada (como o presenciado na E3, em que alguém enfrentava um Golem de pedra).

expo

Wii

Super Mario Galaxy

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: 2007

Todos esperavam, mas ninguém sabia se a Nintendo finalmente mostraria o game de Mario para Wii. Durante a coletiva, pudemos saber da existência do jogo e seu nome (apesar de provisório): *Super Mario Galaxy*, desenvolvido pela Nintendo Tokyo, o mesmo time de *Donkey Kong: Jungle Beat*. Jogável no estande da Nintendo (rodando em Widescreen a 480p e com som Dolby Pro-Logic II), o jogo, mais uma vez, muda o esquema de jogo do bigodudo. Você controla os movimentos de Mario pela alavanca analógica do nunchuk, enquanto utiliza o Wii-mote para apontar e interagir com objetos na tela. Na demo, Mario prosseguia por pequenos planetas, realizando pequenas tarefas até chegar ao chefe, um polvo gigante embebido em lava. *SMG* apresenta alguns dos gráficos mais bonitos já criados pela Nintendo, com animação, iluminação, efeitos e proporções jamais vistas na época do GameCube. A empresa prometeu o lançamento dentro dos seis primeiros meses de vida do Wii.



Sonic Wild Fire

PRODUÇÃO: Sega
DISTRIBUIÇÃO: Sega
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006



O porco-espinho terá sua velocidade ainda mais valorizada, acompanhado de detalhes gráficos minuciosos - você pode contar as linhas da sola da bota do bicho! Mas imagine correr em altíssima velocidade e ter que desviar de objetos ou se abaixar, ainda em movimento? Exato, pensou certo! No Wii, você poderá correr e se abaixar ao mesmo tempo (inclinando o Wii-mote), para superar obstáculos sem perder velocidade. A trama envolve o resgate das páginas do livro "*As Mil e Uma Noites*", com direito a cenários bem ao estilo.

WarioWare: Smooth Moves

PRODUÇÃO: Intelligent Systems
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Os microgames mais malucos do mundo dos jogos estão de volta, desta vez no Nintendo Wii, usando e abusando de todas as formas malucas de se usar os controllers exclusivos do novo console da Big N. A diversão é incessante em formas de jogo nunca imaginadas. Escovar dentes, catar moscas e tocar guitarra são velhos conhecidos de quem já jogou um game da série. As novidades ficam por conta de microgames como Waiter, em que você coloca o controller na palma da mão e equilibra uma bandeja ou o jogo em que você deve cortar objetos como se fosse um samurai. Este é um jogo obrigatório para se ter uma idéia do que pode ser feito com o Wii.

Wii Sports

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Esta coletânea esportiva reúne três minigames pra lá de divertidos: tênis, golfe e baseball. Durante a E3, era fácil entender a razão de seu sucesso e as filas de espera para jogá-lo: sua jogabilidade simples esconde uma mecânica de jogo muito interessante, que permite a jogadores de qualquer "categoria" (novatos, veteranos, crianças, jovens e até mesmo idosos) competirem de igual para igual, sem as tradicionais barreiras que espantam novos jogadores. Altamente viciante, já se tornou um favorito instantâneo!



Resident Evil Wii

PRODUÇÃO: Capcom
DISTRIBUIÇÃO: Capcom
LANÇAMENTO: Sem previsão

Empolgada com a nova forma com que o Wii permitirá interagir com os games, a Capcom anunciou que desenvolverá um game exclusivo da série *Resident Evil* para o console - só não foi citado se a trama terá uma ligação direta com a série original ou se será uma side story, como *Outbreak* e *Dead Aim*. O destaque será a exploração do Wii-mote, que abre uma grande margem de possibilidades, além de usar o detector de movimentos, tudo para levar o jogador a um novo nível de dinamismo e tensão.

The Ant Bully

PRODUÇÃO: Midway
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Junho de 2006

Tudo bem que o game parece não fazer jus aos recursos do Wii, uma vez que está sendo lançado para outras plataformas. Porém, a aventura na pele de Lucas, um garoto que magicamente é reduzindo ao tamanho de uma formiga, lhe incumbe de enfrentar perigosos insetos em uma floresta que parece interminável.
O visual e o clima lembram muito outros games de plataforma, como *Rayman* e *Jimmy Neutron*, porém, os desafios são mais lógicos do que exigentes com de suas habilidades com o controller.

Wii Sports: Airplane

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

Jogar este game é quase como brincar de aviãozinho. Considere que você movimentará o Wii-mote e estes movimentos serão reproduzidos fielmente no game. Se fizer movimentos rápidos para os lados, seu avião vira com tudo ou faz um movimento em parafuso. Se fizer um movimento rápido para frente (como se desse uma estocada), você ganha velocidade e por aí vai. Este é mais um game da série Wii Sports que serve para mostrar o potencial do controller do Nintendo Wii nas propostas interativas dos games.

Elebits

PRODUÇÃO: Konami
DISTRIBUIÇÃO: Konami
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

Aqui você terá que encontrar e capturar os *Elebits* - pequenas criaturas que são a fonte de energia deste mundo particular -, em um game inteiramente novo que abusará da mecânica do controller do Wii. Você interagirá com diferentes objetos na tela enquanto procura as criaturas. O legal é que ao laçar um Elebit ou objeto, mantenha o botão A pressionado e faça um movimento com o Wii-mote para puxar o alvo/mexer com o objeto. A versatilidade do controller será o ponto máximo para agradar jogadores veteranos e causais.

NECRO-NESIA

PRODUÇÃO: Spike
DISTRIBUIÇÃO: Spike
LANÇAMENTO: Sem pevisão

Este game não se mostrou empolgante a julgar pelo que foi visto no demo da E3. Você joga com um jovem em meio a uma floresta, seguindo pegadas no chão e até encontrando um louva-a-deus gigante. Usar sua lanterna para se orientar no escuro é uma constante, mas olhar o ambiente (mantendo o botão A pressionado), usar a lanterna e se mover são problemas que vão contra a praticidade do Wii. O game tem uma atmosfera misteriosa, mas só teremos uma impressão melhor (ou não) e mais definida quando a produção estiver mais avançada.

The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC, Wii)



PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Segundo semestre de 2006

Em uma das partes mais esperadas pelos jornalistas que compareceram na conferência da Nintendo na E3 deste ano, todos estavam ansiosos por um único jogo: *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Claro, todos os outros games também interessavam, mas havia uma dúvida que merecia esclarecimento: o novo *Zelda* será lançado também para o GameCube?



A resposta avassaladora foi digna de cada aplauso, além de tranqüilizadora. Sim, serão lançadas duas versões do jogo, uma para o GameCube e outra para o Wii, e o melhor de tudo: ambas estarão nas prateleiras exatamente no dia do lançamento do Wii. A versão para GameCube não estava disponível para jogatina na E3, mas esperamos sinceramente que ele realmente seja lançado.



No Wii, os gráficos ganharam um tratamento todo especial, com efeitos de luz impressionantes e o controle, então, foi um choque absoluto. O botão de mira, a câmera e os comandos de ação são comandados pelo Remote. Para andar e atirar, usa-se o nunchuk, a parte ligada por um fio ao Remote, que reage também ao movimento. Para pescar,



por exemplo, é só jogar o anzol com o nunchuk. O pequeno alto-falante no Remote também arrancou alguns suspiros e olhares de surpresa. O barulho do arco envergando sai por ele, o barulho de alvo atingido também ouvimos por ele. Impressionante. Esse som parece viajar do Remote até a televisão, numa experiência sensorial sem comparação, que envolve audição, tato (do tremor convincente do Remote) e visão. O jogo rodará em tela cheia no GameCube, e em tela de cinema, 16:9, no Wii. Parece mesmo um filme de tão imersivo. Realmente, nessas horas ninguém liga para a quantidade de núcleos e processadores que um console tem, o que foi mostrado foi lindo. Um monte de detalhes na tela, texturas muito bonitas e um mínimo de serrilhado que fica imperceptível em movimento. No estande da Nintendo, *Zelda* estava disponível em duas demos distintas: a pescaria e uma missão curta.



A fase da pescaria - que logo depois, ficamos sabendo que será uma espécie de bônus - é muito bem feita. Mostra bem como o controle funciona. Tirar o peixe da água é interessante. Além de ter que puxar o peixe com cuidado para a linha não arrebentar, ainda é necessário



ir manejando a vara de pescar para que ele se canse e seja capturado. A fase da missão é muito boa. Além de alguns puzzles para resolver, o uso da espada é muito simples. Um botão do Remote aciona o golpe, enquanto sacudir o controle no ar libera o conhecido ataque circular de Link. Muito intuitivo e divertido. Um monte de flechas também pode ser disparada, para alegria daqueles que, como nós, se empolgaram com a demo. Por alguns minutos, a fila de horas para experimentar o game valia muito à pena. Ponto para a Nintendo, que ao invés de trair seus seguidores e matar a versão de Cube em prol da de Wii, decidiu oferecer as duas versões e casar o lançamento do novo console com ambos os games.







Entrevista - Satoru Iwata

O PRESIDENTE DA NINTENDO, SATORU IWATA, FALA SOBRE SUA AMBIÇÃO COM O WII



Foi preciso muita coragem para mudar um controller que já faz parte da vida dos jogadores há 20 anos?

R: Foi a Nintendo que definiu o formato padrão dos controladores que conhecemos hoje. Havia vozes de oposição dentro da própria empresa que diziam: "isso realmente vai dar certo?". Mas depois de 13 meses construindo protótipos e depois de controlar um jogo na prática, tive a confiança: "vai dar certo". Depois disso, pude afirmar na E3 do ano passado que "os jogos vão mudar de agora em diante".

Protótipos e mais protótipos...

Este foi o primeiro formato pensado para o novo controller?

R: Na verdade, iniciamos o projeto de desenvolver uma nova interface de usuário há muito tempo. Há três anos, iniciamos a pesquisa em tecnologia elementar, e há dois anos, formamos uma equipe de força-tarefa. As equipes de desenvolvimento de software e hardware da Nintendo se uniram e estão realizando reuniões quase todas as semanas para discutir o que funciona ou não. Para construir uma nova interface, temos que pensar em como sentir. Só se chega em algum lugar experimentando. "Há uma tecnologia elementar assim, será que não se pode aplicá-la?", "Montei algo assim, será que serve para algo?", e assim montamos protótipos aos montes. No começo, foi uma seqüência de montar e jogar fora, montar e jogar fora... Para falar a verdade, o controller usado por 10 anos acaba se tornando a referência, e mesmo quando se tem uma idéia nova, acaba-se olhando apenas para os pontos ruins, e a negatividade acabava prevalecendo. E assim, finalmente, há um ano, estabilizou-se nesse formato. Não é fácil quebrar o conceito corrente e criar uma nova idéia.

E por que um alto-falante no controller?

R: Esta é uma função recente. Examinamos que tipo de feedback o jogo deveria retornar ao usuário. Hoje, só há as vibrações. É claro que os lares equipados com caixas de som 5.1, podem apreciar um som de maior qualidade, mas esses equipamentos de áudio são relativamente caros e não estão presentes em todos os lares. Então, como seria colocar um alto-falante no controller? Por exemplo, no caso de um jogo de ping-pong, golfe ou beisebol, o som da batida vem da direção da mão. Experimentando, na prática, é mais divertido.

A base do sucesso é o DS

Os desenvolvedores sentiram alguma insegurança por causa do controller inovador?

R: Acredito que deixar de fazer aquilo que se está acostumado a fazer é algo que faz qualquer um ficar com um pé atrás.
Quando a Nintendo introduziu as duas telas no DS, havia mais pessoas que acharam estranho, dizendo: "o que aconteceu?", do que pessoas que elogiaram, dizendo: "uau!". Mas, no final das contas, o mercado aceitou o DS. Provamos que podemos ganhar um novo mercado mudando a interface. Sinto que, através disso, aumentaram as pessoas que vêem com simpatia também o controller.

Você teve segurança nessa nova maneira de controlar os games desde o início?

R: Sem levar em conta se esse controller faria sucesso ou não, eu tive a convicção de que a tendência dos games do futuro estava deste lado. Mas, sinceramente, não sabia com que velocidade o mercado ia se mover. Tenho a sensação de que, com o sucesso do DS, as coisas se moveram mais rápido do que eu pensava. Por exemplo, não pensava que *Brain Age: Train Your Brain in minutes a Day*, para o DS, faria tanto sucesso. É claro que havia um potencial para desbravar um novo mercado, e que venderia uma certa quantidade, mas não consegui prever que haveria aceitação do mercado a ponto de vender cinco milhões de cópias.

Foi a desvantagem do console fixo que fez a empresa tomar uma decisão ousada?

R: No mercado dos consoles fixos, a Nintendo era a campeã, mas acabou se tornando uma desafiante. O mercado não dá muito ouvido ao que o desafiante diz. Pensávamos, primeiro, em causar uma revolução no mundo dos portáteis, onde a Nintendo é campeã, e nesse embalo, fazer o Wii dar certo.
O fato de que o mundo apoiou a mudança da interface num ritmo mais rápido do que eu previa será um vento a favor.

Diversão primitiva?

A idéia do "console virtual" que a Nintendo prega também está dentro da busca pela simplicidade?

R: Se o preço em uma embalagem for de 45 dólares (cerca de 95 reais), o desenvolvedor sempre acaba pensando que tem uma responsabilidade grande nas mãos. Mas, na prática, pode acontecer de três pessoas trabalharem dois meses e obterem um jogo muito divertido. E se você vender esse jogo através da rede por 5 dólares (cerca de 11 reais), talvez alguém compre. Espero que assim aumente o número de desenvolvedores que busquem uma diversão primitiva. O que o *Brain Age* significou tem o valor não apenas de ter desbravado uma nova classe de jogadores, mas também de ter feito os que já jogavam há muito tempo se lembrarem da "diversão simples". A mensagem para o Wii seria: "espere um pouco, existem outros caminhos!".

Não se espera mais de três segundos...

Não ao disco rígido (HDD), sim à memória flash?

R: Sinto que os jogos recentes têm um tempo para carregamento muito longo. Uma das razões disso está no tempo de leitura de dados do disco. Esse problema existe também no ray disc ou HDD. Venho falando à equipe de desenvolvimento: "gostaria que fizessem o jogo se inicializar três segundos depois de ligar a máquina". Perguntando às pessoas ao meu redor, todos dizem que é duro o tempo de espera dos jogos. Se é duro até para os jogadores hardcores, é lógico que deve ser muito pior para a classe que não tinha interesse em games. É por isso mesmo que optamos por uma estrutura de cash dos dados usando a memória flash. Planejamos incluir recursos que torne a inicialização ainda mais rápida. Os dados de um jogo ficarão guardados temporariamente na memória flash, assim, em caso de se jogar o mesmo game, teremos uma inicialização mais rápida. A informação do disco introduzido anteriormente continua dentro do console.

> "QUEREMOS RECUPERAR O QUE PERDEMOS"
> –SATORU IWATA

Você pode falar um pouco mais sobre a conexão entre o controle remoto e o console?

R: No controle remoto, equipamos o infravermelho e o Bluetooth. Para a troca de informações entre o controller e o console do Wii, utilizamos o Bluetooth. No caso do infravermelho, o utilizamos em caso de apontar para a tela da televisão com o ponteiro do controle remoto. Este infravermelho não é IrDA, apenas estamos utilizando-o como ponteiro. Funciona assim: há o receptor de infravermelho "sensorver" do lado da televisão, e aqui se capta a informação do ponteiro.

No console do Wii, há também, além do Bluetooth, a função de LAN sem fio. Há duas grandes funções na LAN sem fio, sendo que a primeira é a conexão com o Nintendo DS. A outra é a conexão à internet. No caso da conexão com o Nintendo DS, por exemplo, você pode fazer o cachorro que criou no *Nintendogs* do DS aparecer na tela de jogo do Wii.

No caso do Wii se conectar à internet, prevemos o uso dessa LAN sem fio. É comum que, mesmo havendo internet em uma casa, em quase todos os casos, ela esteja conectada apenas ao PC, e cabos como o da Ethernet não chegam onde se joga videogame, como os quartos das crianças. Por isso, pensei que, se não chegasse o tempo em que a LAN sem fio pudesse ser instalada como padrão, nem haveria rede em consoles. Já que vamos instalar a LAN sem fio como padrão no Wii, queremos ter como objetivo que 70-80% dos usuários se conectem à internet. Queremos que isso possa acontecer, e que valha a pena se conectar.

Mesmo desligado, há expectativas!

Para que os jogadores deverão conectar o Wii à internet?

R: Vou citar um exemplo objetivo. Vamos supor que o Wii esteja conectado à internet 24 horas por dia, sete dias por semana, com o novo serviço Connect24. Durante a noite, a Nintendo pode enviar a cada console um jogo demo para o Nintendo DS. Quando o usuário acordar na manhã seguinte e olhar para o Wii, verá um LED brilhando. Isso significa que chegou algo da Nintendo. Então, ele pega o seu Nintendo DS, faz o download do software e joga à vontade, via Wii.

Há muitos anos, eu tinha um sonho: será que o videogame não poderia fazer algo mesmo quando está desligado? Eu penso que, com a tecnologia avançada, podemos reduzir o consumo de energia. Se conseguimos reduzi-lo, podemos conectar à internet com pouca energia e sem rodar o cooler. Por exemplo, em seu modo normal de atividade de jogo, o consumo de energia do Wii é de pouco mais de 50 W, e o cooler está rodando. Agora, com o Wii Connect24, o consumo de energia chega a 5 W, e rodar o cooler se torna desnecessário.

Você pode dizer qual é o clock do microprocessador do Wii?

R: E que diferença isso fará para o usuário? O valor do clock não tem significado algum...

Nintendo DS

A FELICIDADE TEM DUAS TELAS: CONHEÇA OS MELHORES GAMES PARA DS EXIBIDOS NA E3

Alex Rider: Stormbreaker

PRODUÇÃO: Altron
DISTRIBUIÇÃO: THQ
LANÇAMENTO: Agosto de 2006

Tá na vontade de ser um super espião? Então se prepare para ajudar o radical Alex Rider em sua batalha contra os vilões e viver situações de alto risco em combates corporais e fugas mirabolantes. No DS, o game será em terceira pessoa e terá uma jogabilidade alternada entre momentos stealth e ação, além de muitos minigames em 3D. Quanto a versão para GBA, o game trará mais elementos de ação contínua e uso de equipamentos típicos de espiões, tudo com um ângulo de visão isométrica e totalmente 2D.

Arthur and the Minimoys

PRODUÇÃO: Etranges Libellules
DISTRIBUIÇÃO: Atari
LANÇAMENTO: Novembro de 2006

Anda procurando algum mundo fantasioso para explorar? *Arthur and the Minimoys* vai acabar com sua espera. Você terá controle de três jovens criaturas para salvar seu minúsculo mundo Minimoy e seus habitantes - mundo este que existe no fundo de um jardim. Ao controlar os três personagens - Arthur, Selenia e Bétamèche -, ao mesmo tempo você terá que usar suas habilidades particulares. E o trabalho de equipe no game será fundamental para transpor osbtáculos e solucionar puzzles.



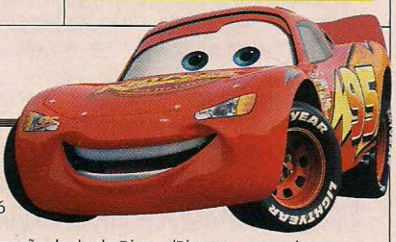
Big Brain Academy

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Junho de 2006

Assim como *Brain Age*, *Big Brain* é um título que promete fritar o cérebro dos jogadores com desafios que variam desde quebra-cabeças, testes de memorização e cálculos matemáticos. Porém, o novo game possui um visual mais colorido e uma roupagem mais fidedigna do DS. Muitos dos desafios abusam das cores do game. Em um que testamos, o objetivo era posicionar diversos objetos em suas respectivas silhuetas - tais como hambúrgueres, sorvetes ou brinquedos.



Cars



PRODUÇÃO: Helixe
DISTRIBUIÇÃO: THQ
LANÇAMENTO: Junho de 2006

O novo longa-metragem de animação da dupla Disney/Pixar, como qualquer filme de sucesso, dará origem a jogos para diversas plataformas, e uma delas é o Nintendo DS. Neste jogo de corrida e aventura, você deve guiar o carrinho Relâmpago McQueen (e outros dos mais de 10 personagens jogáveis) pelas mais de 30 pistas, seguindo os acontecimentos do filme. Alguns dos destaques do jogo são os diversos ambientes e cenários do filme recriados com fidelidade artística, além de uma série de minigames que usa a sua já cansada canetinha stylus

Cartoon Network Racing



PRODUÇÃO: Game Factory
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

Nesta divertida mistura de *Corrida Maluca* com *Mario Kart*, você poderá correr com vários de seus personagens favoritos dos desenhos do famoso canal de desenhos Cartoon Network: *Johnny Bravo*, *As Meninas Superpoderosas*, *O Laboratório de Dexter* e *Coragem, o Cão Covarde* são apenas alguns dos personagens que se enfrentarão a bordo de karts munidos de vários mecanismos prontos para atrapalhar os adversários. Com multiplayer para até oito pessoas (em rede local) e 16 pistas ambientadas nos cenários das séries animadas, *Cartoon Network Racing* promete ser pura diversão para os fãs de desenhos animados.

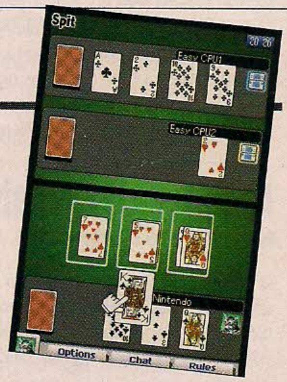


Chibi-Robo: Park Patrol

PRODUÇÃO: Skip
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Chibi-Robo já cuida da casa inteira, agora querem botar o coitado para cuidar do jardim também! Mas ele é um robô prestativo e não vai se importar com isso, até porque ele fica feliz de estar em um game com gráficos completamente em 3D, que, de tão bonitos, são quase comparáveis aos de sua aventura no GameCube. Em *Park Patrol*, o robozinho terá que realizar diversas tarefas de jardinagem, como cuidar de flores murchas para que voltem à vida (regando e dançando para alegrá-las) e recuperar objetos roubados por monstros, sem esquecer de recarregar as baterias na tomada mais próxima. Quem jogou a versão de GameCube sabe como tudo isso pode ser divertido.

Clubhouse Games



PRODUÇÃO: Agenda
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

Jogos de bar e de cassino chegarão em breve às duas telas do Nintendo DS. Em *Clubhouse Game*, você jogará desde Poker, passando por Canastra, Dorminhoco e Paciência. Além das cartas, há Jogo de Dardos e Dominó. Jogar é muito simples, pois todos os comandos, como mover cartas, fazer apostas e criar jogadas são feitos com o uso da stylus. Assim, o game pareceu ser bem intuitivo quando jogado na E3 e é extremamente viciante. As partidas do game eram jogadas contra o computador (que tinha as dificuldades Easy, Normal e Hard), mas é previsto que até quatro jogadores possam se divertir no modo Wi-Fi. Não deixe seu pai saber da existência deste game, pois com certeza ele vai querer jogar.



CRASH BOOM BANG!

PRODUÇÃO: Dimps
DISTRIBUIÇÃO: Sierra
LANÇAMENTO: Outubro de 2006

O marsupial Crash e sua turma estão chegando para abalar o DS. Em *Crash Boom Bang!*, você poderá habilitar muitos itens e mapas, além de minigames (com mais de 40) e uma sala para juntar seus ganhos. Nas partidas multiplayer, no modo Festival, você e mais três amigos terão um tipo de tabuleiro onde lançarão dados para se movimentarem. Casas iguais geram confrontos entre os competidores no minigame proposto, e você pode apostar – e interagir usando itens – em um dos competidores para ganhar prêmios. Uma verdadeira festa.

Custom Robo Arena



PRODUÇÃO: Noise
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

Lembra de *Custom Robo*, aquele joguinho de luta com os robozinhos que apareceu em 2004 para o GameCube? Pois eles estão de volta, agora no DS. Eles terão golpes ainda mais poderosos para, literalmente, desmontar seus adversários. A demo apresentada na E3 era relativamente curta: apenas uma rápida luta multiplayer e com pouquíssimas partes para montar os lutadores metálicos. Seu personagem entra na arena como um cubo e lá começa a se montar com as partes que você escolheu e logo começa a disparar tiros e bombas contra o oponente. O objetivo é tirar todos os pontos dele e desmontá-lo. Os controles são muito simples, no entanto, a tela sensível ao toque não é utilizada nas batalhas (ela apenas ativa o turbo). Em compensação, é ela que facilita a montagem dos robôs. Estão previstas partidas pela internet através da conexão Wi-Fi Connection.



Diddy Kong Racing DS

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Gostou de *Mario Kart*? Então tenha certeza de que também gostará de *Diddy Kong Racing*. O game será uma versão melhorada da versão de Nintendo 64, lançada em 1997, com a adição do suporte Wi-Fi. Jogando o game, fica aquela sensação de que é um *Mario Kart* com toda a macacada da franquia, ainda mais que os gráficos estão no patamar de grandes franquias do portátil. Fora que os recursos do DS marcaram forte presença no game, como o microfone para assoprar.

The Little Mermaid: Ariel's Adventure

PRODUÇÃO: Gorilla Systems
DISTRIBUIÇÃO: Buena Vista Games
LANÇAMENTO: 2006

O re-lançamento do DVD do clássico Disney no exterior é o motivo de existência desse joguinho. Você controla Ariel através do direcional, em um plano 2D, enquanto procura por itens no cenário com a stylus dando leves toques. Em uma nova missão, tivemos que libertar caranguejos, traçando linhas diagonais nas gaiolas com a stylus para destruí-las. Experimentamos também um minigame musical, no qual devíamos tocar na tela inferior os tambores indicados na superior, por uma cor. Interessante? Se você tiver menos que 12 anos, sim.



Code Lyoko

PRODUÇÃO: Game Factory
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006



Bonito, empolgante e possivelmente com uma duração consideravelmente extensa, *Code Lyoko* é um RPG de ação que conta com uma história onde o planeta Terra possui um universo paralelo conhecido como Lyoko. Você está achando essa história um pouco maluca? Ainda tem muito mais! Neste mundo exótico, um supervírus é proliferado de forma que em pouco tempo afetará o planeta Terra todo. Quem sabe da existência de Lyoko são apenas quatro jovens estudantes que, juntos, devem salvar o planeta. O game possui batalhas interessantes e desafios que prometem conquistar muitos jogadores.

Death, Jr.: Science Fair of Doom

PRODUÇÃO: Backbone Entertainment
DISTRIBUIÇÃO: Konami
LANÇAMENTO: Setembro de 2006

Diferente da versão para o PSP, *Science Fair of Doom* para DS é sinônimo de novidade na maneira de ser jogado. A trama começa com um acidente na feira de ciências envolvendo Pandora. A tela sensível ao toque permitirá o uso de novos e diferentes tipos de ataques contínuos, contando com upgrades e novas armas, além de alternar entre os personagens Death, Jr. e Pandora. Embora o game seja para um jogador, você poderá disputar minigames com seus amigos em uma conexão local wireless.



Dragon Quest Heroes: Rocket Slime



PRODUÇÃO: Square Enix
DISTRIBUIÇÃO: Square Enix
LANÇAMENTO: Setembro de 2006

Depois de *Monsters*, essa é mais uma sub-série de *Dragon Quest* (que, agora, finalmente consolidou seu nome americano igual ao japonês, e não mais *Dragon Warrior*). Esse título para DS é equivalente ao *Slime Mori Mori 2* oriental, seqüência do game que saiu para GBA apenas no Japão. Você é Rocket, único slime (aquela gotinha azul, mascote de *DQ*) restante após o rapto de toda a população de Slimenia. Usando os recursos do DS para manipular as habilidades elásticas do protagonista, você deve procurar pelos seus amigos slimes – com direito a batalhas com tanques slime personalizáveis!

DS Air



PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

DS Air foi apresentado como um simulador de aviões e traz um visual de tirar o fôlego: o game é todo em 3D e mostra os caças com uma definição nunca antes vista no portátil. A Nintendo faz questão de destacar que o game será muito realista e que a empresa está totalmente focada em levar toda a sensação de vôo para as duas telas. A tela superior é onde rola o game e o avião é controlado pelo direcional e pelos botões. Na tela inferior, dá para controlar o radar, a velocidade e a sua altitude. Até quatro jogadores poderão se desafiar pela internet.

Elite Beat Agents



PRODUÇÃO: Inis
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Jogos que fazem o jogador dançar estavam em falta no DS. Pelo menos até o lançamento de *Elite Beat Agents*. Ele é a versão americana de *Osu! Tatakae! Ouendan!*, que tem como protagonistas três líderes de torcida e que se metem nas maiores confusões e ainda têm que salvar o dia. O jogo é simples de jogar e muito viciante - foi o responsável por uma das maiores filas na E3. Ao ritmo da música, é necessário apertar os círculos que aparecem na tela sensível ao toque para que os agentes consigam realizar suas missões. Estes círculos são numerados e devem ser pressionados na ordem e no ritmo correto. Alguns círculos, ao invés de serem tocados, devem ser arrastados por um caminho determinado. As duas fases apresentadas no evento eram bem fáceis, mas a trilha sonora é daquelas que cola que nem chiclete. Se o game for como sua versão japonesa, o DS receberá um game de peso.

Final Fantasy III

PRODUÇÃO: Square Enix
DISTRIBUIÇÃO: Square Enix
LANÇAMENTO: Setembro de 2006

Final Fantasy III para DS é um evento histórico: ele marca a chegada aos EUA do único game da série principal que nunca tinha recebido versão americana. E não confunda: esse é o verdadeiro *Final Fantasy III*, lançado para Famicom em 1990, e não o *Final Fantasy III* para Super NES, em 1994, que na verdade é o *Final Fantasy VI*. O remake completo traz gráficos 3D, arte de Akihiko Yoshida, sistema de jogo reajustado, com novas profissões e jogabilidade reformulada com recursos do DS.





Hannah Montana

PRODUÇÃO: Buena Vista Games
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Dezembro de 2006

Inspirado no seriado de TV da Disney, você viverá na pele da jovem e famosa Hannah Montana. Para manter seu segredo a salvo, você terá que investigar quem está lhe ameaçando. Você poderá combinar itens para solucionar mistérios, além de jogar com outros dois personagens. Com visual side-scrolling, a tela sensível ao toque do DS é usada para interagir com o ambiente e as pessoas, a tela superior mostrará cenas de diálogos e as duas telas do DS serão usadas durante esportes radical baseados em tempo.

Hotel Dusk: Room 215



PRODUÇÃO: Cing Inc.
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

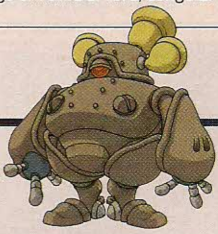
Se você gostou de *Trace Memory*, vai gostar deste game de aventura cheio de mistério. Os criadores deste game estão trabalhando com tudo em *Hotel Dusk: Room 215*. A história acontece em Los Angeles, no ano de 1979, e você joga com o ex-policial, agora um vendedor, conhecido como Kyle Hyde. Ele está seguindo pistas para encontrar um amigo desaparecido. Elas levam para um estranho hotel que tem um quarto (o de número 215), onde dizem que todos seus desejos se tornam realidade. A demo na E3 mostrou um visual de quadrinhos com cenários em 3D.

Kirby DS



PRODUÇÃO: Hal America
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

O segundo título da bexiga rosa para o DS volta às origens dos games de plataforma. Esqueça toda aquela jogabilidade de controlar Kirby com a stylus (como em *Canvas Curse*). Aqui, tudo é comandado pelos tradicionais direcionais digitais e botões de ação. Claro que os recursos da touchscreen são usados em muitos momentos do jogo. E para estes recursos, a grande novidade é que os poderes de Kirby interagem com o ambiente, ou seja, você pode atear fogo em uma árvore, congelar um lago, entre outras peripécias.



Magical Vacation 2

PRODUÇÃO: Brownie Brown
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Magical Vacation 2 é a continuação direta do RPG de mesmo nome, lançado para o GBA. A pequena demo jogável na E3 mostra o começo do jogo, que inicia no planeta Kovomaka, no sistema planetário de Taro Taro, formado por cinco planetas - cada um com sua civilização única. Você joga como um estudante de magia de uma escola especial e, diferente do resto da população, você acredita em vida em outros planetas. Cada planeta possui um elemento como água, fogo e terra. Se seu personagem for forte em fogo, por exemplo, quando ele estiver nesse planeta específico, se tornará ainda mais forte nas batalhas. A stylus é utilizada em todo o game: desde a movimentação até as lutas, nas quais se aponta para os comandos desejados para realizar os golpes e magias.



Magnetica

PRODUÇÃO: Mitchell Corporation
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Junho de 2006

O Nintendo DS é ótimo para quem gosta de puzzles. Os grandes sucessos desse gênero no portátil ganharam reforço com *Magnetica*. Na verdade, esse é um remake do game *Puzz Loop*, e o objetivo, claro, é o mesmo: impedir que uma multidão de esferas chegue até o fim de um trilho. Lançando outras esferas e fazendo com que se combinem em grupos de três da mesma cor, elas desaparecem e você ganha uma vantagem. Há três modos de jogo single player (Challenge, Quest e Puzzle) que prometem deixá-lo ocupado por muito tempo.

Mario Hoops 3-on-3

PRODUÇÃO: Square Enix
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

No começo, parece complicado, mas em questão de segundos, você já está dominando os comandos do game portátil de basquete do bigodudo. As partidas rolam com times de três atletas (os estrelinhas das franquias Mario e Donkey Kong). Com o direcional digital, você movimenta os personagens, enquanto com a stylus você realiza todas as outras ações: toque a bola movendo a canetinha para os lados, arremesse a gorducha quando empurrar a stylus para cima e drible seus adversários quando tocar com a caneta constantemente na tela.



Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis



PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Setembro de 2006

Donkey Kong, o arcade de 1980, colocou a Nintendo no mapa, consagrou Shigeru Miyamoto e ainda deu a luz a dois mascotes: o macacão que deu o nome ao jogo e seu rival Mario. Essa disputa entre heróis foi revivida em 2004, com o excelente *Mario vs. Donkey Kong* para GBA, resgatando a jogabilidade clássica de plataforma e barris, mas com novas idéias. Agora, *March of the Minis* expande o conceito no DS. Em vez de controlar Mario, você dá ordens aos mini-Marios através da stylus, e tem até um modo para criar seus próprios puzzles e compartilhar através do Wi-Fi Connection.

Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team (DS) & Red Rescue Team (GBA)



PRODUÇÃO: Chunsoft
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Mystery Dungeon é um conceito de jogo que já recebeu uma série de personagens no Japão. Numa bela sacada, a Nintendo lançou uma versão para o DS (*Blue*) e uma para o GBA (*Red*), que podem ser utilizadas ao mesmo tempo no portátil de duas telas! Essa "conexão" modifica a aventura em ambos os jogos. A parte da surpresa é que logo os dois títulos chegarão ao ocidente, retratando uma trama estrelada exclusivamente pelos monstrinhos. Você controlará os Pokémon para investigar diferentes dungeons e desvendar os mistérios do game.

MechAssault: Phantom War

PRODUÇÃO: Backbone Entertainment
DISTRIBUIÇÃO: Majesco
LANÇAMENTO: Sem previsão

Quem gosta de robôs gigantes, com toda certeza vai querer dar uma olhada em *MechAssault: Phantom War* e ver como eles ficam nas duas telas do Nintendo DS. A série nasceu nos computadores com o nome de *MechWarrior* e agora você vai poder pilotar um destes gigantes de aço usando a caneta stylus para controlá-los ou para fazer comandos para desabilitar os seus adversários usando linguagem de programação. A tela sensível também mostra o mapa e dá acesso direto aos itens que você coleta - ou seja, é um adendo da tela principal. O game conta também com um modo para seis jogadores via rede local em batalhas emocionantes, porém sem suporte a partidas online.

Pokémon Ranger

PRODUÇÃO: Ambrella
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006



O aguardado e alternativo título da série no qual você está no papel de um protetor da natureza. Pokémon Ranger foi lançado no Japão há alguns meses e até o final do ano chegará no ocidente. Com um sistema de jogo bem diferente dos títulos convencionais, aqui você usa a stylus para "recrutar" monstrinhos da natureza para superar os desafios. Logo que o serviço estiver feito, eles são soltos novamente. Prepare-se para encontrar os mais diversos Pokémon, inclusive os guardiões Kyogre, Groudon e Rayquaza.

Spectrobes

PRODUÇÃO: Jupiter
DISTRIBUIÇÃO: Buena Vista Games
LANÇAMENTO: Final de 2006

Desenvolvido pelos mesmos criadores de Kingdom Hearts: Chain of Memories para GBA, esta nova franquia relata a história de dois patrulheiros interplanetários na forma de um RPG repleto de ação. Os heróis deverão coletar os spectrobes - seres fossilizados espalhados pela galáxia - para derrotar o malignoKrawl. São mais de 500 spectrobes para encontrar! O acabamento gráfico também impressiona, lembrando bastante as obras de animação orientais.



Mega Man ZX



PRODUÇÃO: Capcom
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Sabe aquele robozinho azul que já tem idade até pra ser papai? Pois bem, Mega Man ganha mais uma aventura portátil, porém, a primeira para o DS. A grande novidade aqui é que *ZX* possibilita que os jogadores enfrentem os desafios da nova aventura na pele de dois personagens distintos: um homem chamado Van e uma mulher conhecida como Eile. Ambos com poderes para melhorar suas Hunter Armor (que podem conseguir habilidades para X mode e Z mode) coletando Live Metal em cada nova missão.

OPEN SEASON



PRODUÇÃO: Ubisoft Montreal
DISTRIBUIÇÃO: Ubisoft
LANÇAMENTO: Setembro de 2006

Está aberta a temporada de caça, mas o urso Boog e o cervo Elliot agitam seus vizinhos da floresta contra os caçadores. Esta é a premissa de *Open Season* (longa de animação que estréia em outubro aqui no Brasil, com o título *O Bicho Vai Pegar*), que ganha sua versão jogável no DS. Armas exóticas - gambás-bomba, lança-coelhos e estranhos artifícios - são alguns meios de combater os caçadores. Além do foco em uma aventura cômica, haverá minigames e a possibilidade de desafiar os amigos em partidas multiplayer hilárias.

Star Fox DS





PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Setembro de 2006

O primeiro jogo poligonal da Nintendo, *Star Fox*, que inaugurou o chip Super FX no Super NES em 1993, sagrou-se uma franquia de sucesso com diversas seqüências, e surpreendeu ao aparecer brevemente na coletiva da Nintendo na E3 2006, agora no Nintendo DS. Depois do contraditório *Star Fox Assault*, essa versão é um retorno às origens, voltado 100% aos combates aéreos. Você controla a Arwing de Fox McCloud (sempre na tela de toque) num cenário de livre exploração, e não mais num curso pré-determinado, e pode definir rotas com a stylus. A versão final promete 15 personagens jogáveis, mais de 30 missões para um jogador e multiplayer para até 8 jogadores com um ou múltiplos cartões de jogo, além de partidas entre 4 jogadores via Wi-Fi Connection.

Star Trek: Tactical Assault



PRODUÇÃO: Bethesda Software
DISTRIBUIÇÃO: Quicksilver
LANÇAMENTO: Outubro de 2006

Uma das melhores "vacas leiteiras" da história, *Star Trek: Tactical Assault* chega ao DS em um novíssimo game de estratégia em tempo real, repleto de naves e veículos espaciais da famosa série com Spock, Kirk e Picard. Você deverá controlar sua frota (da Federação ou Klingon) pelo espaço, usando muita perspicácia para ativar escudos, utilizar armamento de ponta e derrotar seus oponentes. A qualidade é garantida pelo desenvolvedor, a Quicksilver, responsável pela famosa série *Starfleet Command*.

Sudoku Gridmaster

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Junho de 2006

A moda do *Sudoku*, inevitavelmente, chegaria ao DS cedo ou tarde. E *Sudoku Gridmaster* é o único que consegue rivalizar com o papel e caneta – e mesmo superar! Isso porque é possível escrever os números na touchscreen ou escolhê-los como num teclado de celular. Para aumentar o replay, há três níveis de dificuldade, modo Practice e um sistema de premiação de acordo com o desempenho do jogador com estrelas. Se juntar o suficiente, habilitará mais puzzles.



Tenchu: Dark Secret



PRODUÇÃO: From Software
DISTRIBUIÇÃO: From Software
LANÇAMENTO: Agosto de 2006

Jogar *Tenchu* é algo que exige atenção. Mas jogar *Dark Secret* no DS é praticidade pura. Na tela de cima, você terá a ação do game, enquanto na tela de baixo ficará a disposição de menus, mapas e cenas dramáticas na finalização de inimigos. Em função da visão aérea adaptada ao game, os fãs sentirão limitações de jogabilidade e ação furtiva. Você jogará com Rikimaru ou Ayame e terá a missão de proteger uma princesa. O legal mesmo é poder desafiar seus amigos para combates multiplayer.



Tomb Raider: Legend

PRODUÇÃO: HumanSoft
DISTRIBUIÇÃO: Eidos Interactive
LANÇAMENTO: Setembro de 2006

A nova aventura de Lara Croft também chega no DS. Embora tenha uma visão side-scrolling e comandos adaptados, o game oferecerá cenas animadas, belos cenários e elementos 3D com jogabilidade e consistentes características 2D. A interação com o game será interessante graças à tela sensível ao toque, para usar itens e equipamentos e o microfone do DS, no qual você soprará a poeira dos artefatos encontrados no game. Sem dúvida, uma perspectiva muito interessante para os fãs da musa e proprietários do DS.

Superman Returns: The Videogame

PRODUÇÃO: Electronic Arts
DISTRIBUIÇÃO: Santa Cruz Games
LANÇAMENTO: Julho de 2006

Parece que finalmente um game decente do Super-Homem vai chegar aos consoles. Embora os vídeos mostrados na E3 voltassem as atenções para a nova geração de consoles, com direito às vozes dos atores do filme presentes no game, e no caso do DS, podemos esperar ênfase nos minigames e desafios no combate em Metrópolis, seja por terra ou voando. Só o tempo dirá como usaremos os super poderes do homem de aço.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

A esperadíssima aventura inédita de Link no Nintendo DS voltou a dar as caras na E3, desta vez de forma jogável. A demo mostrada no estande da Nintendo era composta de quatro partes: mar, campo, caverna e chefe. Os grandes destaques dessa versão serão os gráficos estilo *Wind Waker* e a jogabilidade diferenciada utilizando a stylus. O esquema de movimentação de Link pelos cenários lembra o de *Animal Crossing*, porém com muito mais profundidade.
A possibilidade de desenhar a rota de objetos (como o bumerangue e o barco) e de fazer anotações nos mapas com a stylus impressionou. Uma coisa é certa: quando o assunto é Zelda, a Nintendo não brinca em serviço.

Top Gun

PRODUÇÃO: Mastiff
DISTRIBUIÇÃO: Interactive Vision
LANÇAMENTO: Julho de 2006

Top Gun chega ao portátil de duas telas neste game de ação, apresentando gráficos tridimensionais caprichadíssimos. O game é baseado no filme homônimo (não, meninas, não tem Tom Cruise no game) e envolve combates acirradíssimos entre caças, como um F-16 e um F/A-18. O game preenche esta importante lacuna no DS, pois mesmo não sendo um simulador, é uma das únicas opções para amantes de games de vôo.
A desenvolvedora garante missões para single player, além de um modo link para embates com os amigos.

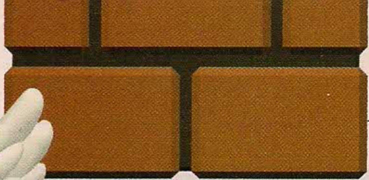
Yoshi's Island 2



PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Sem previsão

Graficamente, *Yoshi's Island 2* está mais para a clássica versão de Super NES do que para a versão *Touch 'n Go* para DS. Na verdade, o pouco que pudemos curtir do game deu para perceber que o grande diferencial mesmo será administrar os puzzles e desafios das fases que acontecem entre as duas telas do portátil ao mesmo tempo.
Outra novidade é que Baby Peach e Baby Donkey se juntam a Baby Mario na missão de serem salvos pelos pobres Yoshis. Puzzles continuam desafiadores e a tela sensível adiciona mais complicações para os jogadores.

New Super Mario Bros.









PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Maio de 2006

Tivemos a oportunidade de jogar, e jogar muito, a nova aventura dos irmãos Mario e podemos confirmar o que já imaginávamos: a vida acaba quando se liga o Nintendo DS e se começa a jogar *New Super Mario Bros.* As horas parecem passar muito mais rápido, mas vale a pena cada segundo. Há tempos não jogávamos uma aventura assim, que relembra as grandes aventuras do Mario e oferece um game completamente novo para os jogadores. Um dos primeiros sintomas que se sente é uma sensação de retorno no tempo, para a época em que esse modelo de jogo era desconhecido, a satisfação era certa depois de passar cada fase e conseguir completar os desafios.

A mistura de *New Super Mario Bros.* é completa. Há pedaços das principais aventuras do bigodudo. O castelo-labirinto que deu muito trabalho na fase 7-4 de *Super Mario*, os cenários remodelados de *Super Mario 3*, as passagens secretas à *Super Mario World*, as moedinhas vermelhas de *Yoshi´s Island*, sem falar nos Goombas, Koopas e outras criaturas que sempre habitaram o Reino dos Cogumelos.

Apesar de a trama ser antiga – afinal, todo mundo sabe que a princesa só vai ser encontrada no último castelo –, os italianos receberam novos itens e poderes, nunca vistos antes, como por exemplo, um pequeno cogumelo azul, que diminui os heróis para que eles entrem nos canos mais finos, que geralmente revelam segredos agradáveis, um cogumelo enorme, que transforma o bigodudo em um gigante, capaz de quebrar canos, blocos e outros itens espalhados pelo cenário. Ao quebrar esses itens, uma barra – que fica no topo da tela – vai se enchendo e, quando o efeito do super cogumelo acaba, o jogador é agraciado com algumas vidas.

As mortíferas bolas de fogo fazem companhia para uma "arma" igualmente mortal: o temido casco azul. Quando Mario ou Luigi se vestem com ele, são capazes de se encolher e acabar com tudo o que estiver pelo caminho. Ele também serve de disfarce, basta ficar dentro dele para que nenhum dos adversários o note.

Para deixar a coisa ainda mais interessantes, a Nintendo colocou em cada uma das fases três moedas especiais (como aquelas moedas do Yoshi em *Super Mario World*), que servem para abrir caminhos para as casinhas de itens no mapa principal, você pode passar de fase sem pegá-las, mas não conseguirá muitos itens no mapa principal. O mapa principal desta vez é 3D, e mostra ao jogador quando há um novo item ou inimigo em cima de uma fase.

Há muitos outros novos desafios que o esperam nesta nova aventura do Mario. Uma nova espécie de dinossauro, inimigos diferentes, uma trilha sonora agradável, visual e efeitos sonoros imbatíveis fizeram a festa da redação nas 80 fases do game, isso sem falar dos minigames, que por si só, já venderiam o título. *New Super Mario Bros.* é o próximo título na lista dos games inesquecíveis. NW



Game Boy Advance

EM MEIO À EXPLOSÃO DE GAMES PARA DS, O GBA TAMBÉM BRILHOU.

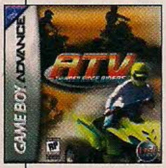
Alex Rider: Stormbreaker

PRODUÇÃO: Altron
DISTRIBUIÇÃO: THQ
LANÇAMENTO: Agosto de 2006

Jogo de ação baseado nas histórias do espião adolescente Alex Rider. O garoto foi recrutado pelo serviço secreto britânico e armado com engenhocas especiais. A versão para DS mostra-se mais versátil com o recurso das duas telas, mas o estilo clássico da versão para GBA é muito divertido. As missões exigem pressa e ao mesmo tempo ação furtiva. Há muito combate corporal, mas a variação de golpes não é tanta. Temos alguns minigames que intercalam a ação e trechos de pilotagem com boa jogabilidade.

ATV Thunder Ridge Riders

PRODUÇÃO: DSI Games
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: 2006



Corrida com quadriciclos preparados para todo tipo de terreno. Além de enfrentar adversários extremamente competitivos, o piloto precisa de muita raça (entenda isso como dedo fundo no acelerador e olhos atentos aos perigos da pista) para completar as provas. O modo multiplayer é divertido e lhe dá a chance de deixar os amigos rigorosamente comendo poeira. A jogabilidade, se comparada à sensibilidade dos jogos de motocross, é um pouco mais dura. O grande barato é pisar fundo e não ter dó da máquina.

Capcom Classics Mini Mix

PRODUÇÃO: Capcom
DISTRIBUIÇÃO: Capcom
LANÇAMENTO: Final de 2006

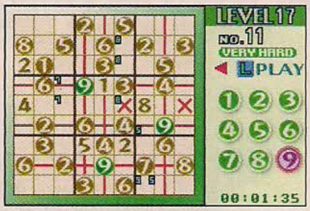
Este pacote é essencial para os fãs de clássicos das antigas. A Capcom finalmente resgatou três jogaços e os converteu para a telinha do GBA, preservando a história de títulos que marcaram época. Você leva para casa *Strider*, o aclamado game de plataforma para fliperamas, *Bionic Commando* - jogo de ação



Dr. Sudoku

PRODUÇÃO: Success
DISTRIBUIÇÃO: Mastiff
LANÇAMENTO: Julho de 2006

Se há um novo plano de dominação mundial em forma de puzzle, é *Sudoku*. Ele está em todos os lugares, desde os maiores jornais de circulação mundial até celulares! O tabuleiro do jogo é uma tabela com 9 linhas, 9 colunas e dividido em 9 áreas menores, de 3 x 3. Ele está parcialmente preenchido, e o seu objetivo é completá-lo de forma que toda linha, coluna e área tenha os algarismos de 1 a 9, sem repetição. *Dr. Sudoku* para GBA traz mais de 1.000 tabuleiros, um modo Tutorial e permite até mesmo que você crie os seus próprios desafios.



Dragon Ball: Advanced Adventure

PRODUÇÃO: Banpresto
DISTRIBUIÇÃO: Dimps
LANÇAMENTO: Junho de 2006

Só por ser baseado na primeira saga de *Dragon Ball*, o título já vale o investimento. No game que mistura plataforma com elementos de luta, você passa por todas as aventuras que o pequeno Goku enfrentou no primeiro *Dragon Ball*, chegando até seu crescimento na fase Z do anime. Os gráficos estão fantásticos para um game do GBA e a diversão é garantida por muitas horas. Uma única ressalva: tudo indica que o game possui certas limitações quanto ao número de personagens selecionáveis, o que diminui consideravelmente o replay.



Mega Man Battle Network 6

PRODUÇÃO: Capcom
DISTRIBUIÇÃO: Capcom
LANÇAMENTO: Junho de 2006

Só por ser baseado na primeira saga de *Dragon Ball*, o título já vale o investimento. No game que mistura plataforma com elementos de luta, você passa por todas as aventuras que o pequeno Goku enfrentou no primeiro Dragon Ball, chegando até seu crescimento na fase Z do anime. Os gráficos estão fantásticos para um game do GBA e a diversão é garantida por muitas horas. Uma única ressalva: tudo indica que o game possui certas limitações quanto ao número de personagens selecionáveis, o que diminui consideravelmente o replay.

Noddy: A day in Toyland

PRODUÇÃO: The Game Factory
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

Jogo baseado no universo de Noddy e a cidade dos brinquedos. É totalmente infantil, com tarefas simples, como montar um álbum de fotografias. O jogo se desenvolve conforme o personagem anda pela cidade e encontra seus amigos, sempre precisando de uma ajudinha. A proposta do jogo é "ensinar valores sociais e dar lições de vida com humor".



Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

PRODUÇÃO: Buena Vista Games
DISTRIBUIÇÃO: Amaze Entertainment
LANÇAMENTO: Junho de 2006

O pirata Jack Sparrow retorna em um game cheio de trapaças, humor e vingança. No DS, temos modo multiplayer cooperativo e competição em minigames e mais duas personagens jogáveis. A tela sensível mostra apenas algumas informações. No GBA, seguimos com o capitão numa aventura de progressão lateral e fases de batalha naval – é preciso disparar com os canhões do Pérola Negra para afundar os navios inimigos. A caça ao tesouro é o objetivo comum entre os games, que não inovam.



Rock'em Sock'em Robots

PRODUÇÃO: Midway
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

Sabe aquele brinquedo no qual você usa um bastão para controlar um bonequinho para bater em um outro controlado por um amigo? Bom, teve alguém que achou que era uma boa idéia transportar aquele brinquedo chato e idiota para a tela do GBA. O lance de controle do jogo é idêntico ao do brinquedo, ou seja, aperte os botões para dar socos e movem para as laterais para dar golpes mais fortes e se desviar dos ataques. O lance é o seguinte: não tem a menor graça jogar sozinho. Se quiser lutar, tente qualquer outro game da Capcom que tá valendo.



The Grim Adventures of Billy & Mandy

PRODUÇÃO: DSI Games
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

As aventuras de Billy & Mandy é um desenho famoso nos EUA (inédito no Brasil) que chegou aos games. Aqui o caos e o pânico fazem parte do cotidiano e os jogadores deverão enfrentar as mais loucas aventuras usando habilidades de luta e dezenas de armas. Isso poderá ser usufruído também em um modo para dois jogadores, tanto no modo de batalha versus, quanto num modo cooperativo. Espere para dar muitas risadas, pois os produtores do cartoon fizeram questão de escrever todos os diálogos para manter o espírito de diversão.



Nintendo GameCube

E ELE VIVE! APESAR DO SUCESSO DO WII, O GAMECUBE MOSTROU QUE AINDA TEM LENHA PARA QUEIMAR

Barnyard

PRODUÇÃO: THQ
DISTRIBUIÇÃO: THQ
LANÇAMENTO: Julho de 2006

Mais um game de aventura inspirado em um longa de animação da Nickelodeon em conjunto com a Paramount Pictures. Você viverá na pele de animais da fazenda que agem iguais a seres humanos quando estes não estão por perto. Muito humor e minigames bacanas tornam o game interessante e cativante, em que você começará jogando com Barnyard e terá um mundo totalmente 3D para explorar e interagir com seus amigos da fazenda.



Baten Kaitos II

PRODUÇÃO: Monolith
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Junho de 2006 (EUA)

O game ganhou muitas melhorias em todos os aspectos, principalmente no Magnus Card System - no qual todo mundo está ligado às cartas. Livre de loads e com visual sensacional, o enredo prende a atenção desde o início.
A trama ocorre 20 anos antes do primeiro game, e você controlará o guerreiro Sagi - que é orientado pelo espírito que reside dentro dele - enquanto investiga estranhos fenômenos. Você terá novos lugares para explorar e revisitará áreas e encontrará personagens conhecidos.



Monster House

PRODUÇÃO: Artificial Mind and Movement
DISTRIBUIÇÃO: THQ
LANÇAMENTO: Julho de 2006

Neste game inspirado no filme em CG da Columbia Pictures (com estréia para setembro deste ano no Brasil, sob o título *A Casa Monstro*), você viverá as aventuras de três crianças no combate aos mistérios da estranha casa mal-assombrada devoradora de pessoas. O visual é show, e a aventura foca a exploração ao longo dos cômodos vivos da casa durante a noite de Halloween, além da solução de puzzles e aquisição de itens.



DK Bongo Blast

PRODUÇÃO: Nintendo
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: 2006

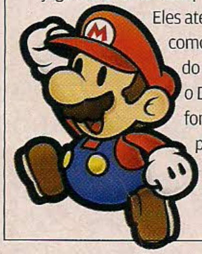
Para alegria de todos, está chegando um game de corrida com Donkey e seus amigos para o Cubo. O grande barato deste é usar o DK Bongo Controller (os tambores), ao longo de trajetos dentro de cinco mundos recheados de surpresas, obstáculos e power-ups, além de mapas 3D. Seu personagem estará usando barris a jato para voar, e batucar nunca foi tão divertido e desafiador, seja jogando com mais três amigos ou enfrentando os Kremilings, até a linha de chegada.



Super Paper Mario

PRODUÇÃO: Intelligent Systems
DISTRIBUIÇÃO: Nintendo
LANÇAMENTO: Final de 2006

Uma das melhores e mais inesperadas surpresas da Nintendo na E3 foi a revelação de *Super Paper Mario* para o GameCube - provando novamente que a empresa nunca deixa seus fãs na mão. Diferentemente dos outros jogos da série *Paper Mario*, o novo episódio será um jogo de plataforma em duas dimensões, ambientado em cenários que misturam técnicas de 3D e 2D. Além da versão "fofa" de Mario, a princesa Peach e até mesmo o vilão Bowser serão jogáveis e terão seus próprios poderes. Eles até ficarão gigantes, como no novo jogo do encanador para o DS, porém na forma dos modelos pixelados do jogo original para o NES!



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

PRODUÇÃO: Hypnos Entertainment
DISTRIBUIÇÃO: Activision
LANÇAMENTO: Já disponível

O terceiro filme dos X-Men cria uma ponte entre o segundo e o terceiro filmes dos mutantes, em que os protagonistas do game são Wolverine, Noturno e Homem de Gelo. A versatilidade com cada personagem irá de acordo com seus respectivos poderes, permitindo evoluir suas habilidades ao longo de 28 missões cheias de surpresas. Os fãs ainda contam com uma trilha sonora hollywoodiana e muito material bônus para ser habilitado.



Super Monkey Ball Adventure

PRODUÇÃO: Traveller's Tale
DISTRIBUIÇÃO: Sega
LANÇAMENTO: Julho de 2006



Muitos jogadores podem não gostar muito da franquia *Monkey Ball*. Porém, vale lembrar que como todo game de puzzle, o grande diferencial é jogá-lo com os amigos. E *Super Monkey Ball* não é diferente, porém o destaque fica para o jeitão de título de aventura, em que você deverá desvendar cerca de 50 fases com puzzles e disputar seis novos games com os amigos. Melhor ainda com um game que graficamente vem se mostrando um dos mais belos no gênero. Se faltar *Mario Party*, lembre-se que *Monkey Ball* garante a festa!

Lego Star Wars II: The Original Trilogy

PRODUÇÃO: Traveller's Tales
DISTRIBUIÇÃO: LucasArts
LANÇAMENTO: Setembro de 2006

As peças Lego marcaram a infância de muitos, assim como a trilogia original de *Star Wars* cativou fãs. E nos games, a fusão destes dois mundos traz uma nova experiência em que diversão e criatividade oferecem ação, aventura e tiros. Você pode montar seu herói, usar habilidades únicas para explorar grandes ambientes ao longo de 8 estágios (2 bônus), construir coisas e controlar diferentes veículos.



As novas franquias

Porque nem só de Mario, Zelda e Pokémon vive a Nintendo

Que a Nintendo sabe aproveitar o potencial de suas franquias, todo mundo sabe. O próximo desafio da empresa é expandir seu portifólio e lançar novas séries que possam tornar-se tão famosas quanto suas séries clássicas. O primeiro da fila é *Excite Truck*, um game de corrida em que o jogador poderá controlar o veículo fazendo os movimentos da direção com o controller.

Parece que quebrar tudo e estragar todo o cenário também está nos planos da Big N. Pelo menos foi isso que passou pela nossa cabeça quando assistimos ao vídeo-demonstração de *Project H.A.M.M.E.R.*, no qual o protagonista carrega um martelo gigante e destrói as coisas e inimigos do cenário. Outra novidade do Wii é *Disaster: Day of Crisis*. Pense nos filmes hollywoodianos que sempre acabam com as grandes metrópoles, como *O Dia Depois de Amanhã*, *Volcano* e *Impacto Profundo*, para ter uma idéia do que o game se trata.

Bons tempos, aqueles

Reviva os grandes momentos da Nintendo (da Sega e da NEC também) no Wii

O Virtual Console é um grande atrativo para quem quer inovar com os games do Wii sem deixar de lado os bons clássicos do NES, Super NES, Nintendo 64, Mega Drive ou TurboGrafx. Durante a E3, testamos alguns jogos disponíveis no Wii, como *Super Mario 64*, *Bonx Adventure* e *Sonic*. Uma novidade foi jogar com um controller especial, desenvolvido especialmente para ser usado nos games do Virtual Console. Ele é bem parecido com um controle de Super NES, possui uma segunda alavanca analógica que faz o papel da alavanca C (do controller do Nintendo 64) e um botão Z, que fica ao lado do botão R. A interface do serviço ainda não estava finalizada: não havia a opção de comprar os jogos e o visual final deve ser diferente do que vemos na E3.



O preço dos games deve variar entre US$ 1 ou 2 para os de NES e US$ 5 em média para *Super Mario World* e outros clássicos do Super NES. Quem quiser relembrar a era de ouro dos 64 bits, terá que desembolsar US$ 10,00 (ou R$ 22,00). Os preços para os jogos de Mega Drive e TurboGrafx não foram confirmados, mas sabemos que será possível jogar todos os clássicos na resolução de 480p.

Você deve estar se perguntando se as possibilidades do Virtual Console estarão disponíveis para os brasileiros.

Em conversa com o pessoal da Nintendo of America, descobrimos que o Brasil está na lista de países que devem ser agraciados com o serviço. Vamos torcer para o Wii chegar ao nosso país por um valor acessível à maioria dos consumidores.

100% compatível

A conectividade do Wii

A compatibilidade do Wii é outra coisa a ser levada em conta na hora da compra do console. O console da nova geração Nintendo é compatível com todos os jogos de GameCube e com a maioria dos periféricos, sem contar o serviço Virtual Console e a interatividade nativa com o Nintendo DS.

A parte de cima do Wii é praticamente dedicada ao GameCube. Há quatro entradas para os controllers e dois slots compatíveis com o Memory Card e o microfone do GameCube. Há também duas portas USB e uma para cartões SD. O drive aceita os discos de 8 cm do GameCube e também os discos comuns de 12 cm, padrão dos DVDs, CDs e também dos jogos do Wii.

Como já mostramos em edições anteriores da Nintendo World, o Wii terá Wi-Fi interno, o que proporcionará aos jogadores criarem eventos além de poderem jogar com os amigos online (algo que já acontece hoje com o Nintendo DS). A Nintendo firmou parceria com a Opera Software para o desenvolvimento de um browser exclusivo para o novo sistema. Durante a E3 2006, a Nintendo anunciou mais um serviço de rede, chamado WiiConnect24. Com ele, o Wii ficará conectado 24 horas por dia, sete dias por semana e no modo de descanso, consumindo menos do que aquele LED vermelhinho que aparece na TV quando a desligamos pelo controle remoto. A idéia é muito boa, principalmente porque as empresas poderão oferecer novos veículos para um jogo de carro por exemplo, itens secretos para *Super Mario Galaxy* e novos personagens para um jogo de luta.

A idéia é você encontrar diversas novidades em seus jogos quando você ligar seu console. Imagine como isso funcionaria em jogos como *Animal Crossing* ou *Mario Kart*? É perfeito.

Tietes, nós?

A Nintendo World encontra Iwata. E Miyamoto. E...

—Pablo Miyazawa

Todos os anos, temos a oportunidade de encontrar frente a frente os principais nomes da indústria e desta vez não foi diferente. E como nintendistas de carteirinha que somos, não poderíamos deixar de aproveitar a deixa. Durante a festa da Nintendo of America, na qual entramos em bando, pudemos curtir do bom e do melhor ao som da banda Black Eyed Peas. Entre um drink e outro, aproveitamos para bater papo com figurinhas carimbadas, como Hideo Kojima (*Metal Gear*) e Tetsuya Mizuguchi (*Meteos*), que curtiam a festa despreocupadamente. Conversas, tietagens, perguntas e fotos foram obrigatórias.

Já no último dia da E3, logo após nossa reunião com a equipe da Nintendo of America, pudemos bater papo com algumas das principais personalidades da Nintendo. O primeiro foi Charles Martinet. O nome pode parecer estranho, mas a voz dele com certeza você já ouviu. Desde 1996, este norte-americano é o responsável pela voz do Super Mario em todos os games do herói. Simpático como o próprio Mario em pessoa, Martinet autografou a Nintendo World, fez piadas com a voz do bigodudo. Emocionante.

Em seguida, chegou a chance de bater um papo com Satoru Iwata, o presidente da Nintendo. Bem-humorado e solícito, ele recebeu presentinhos de nossa equipe e não se intimidou com a pergunta "bate-pronto" de nosso repórter: "A Nintendo não vai deixar o Brasil de lado quando lançar o Wii, certo?". Sem perder a compostura, Iwata san sorriu e rebateu: "Brasil? Yes, yes, of course!" ("sim, é claro!").

Ainda faltava Shigeru Miyamoto. Não poderíamos deixar de conversar uns minutos com o criador de Mario, Zelda e Donkey Kong. Miyamoto lembrou-se de nosso encontro no ano passado e nos cumprimentou como se fôssemos velhos amigos. Ao receber nossos presentes, fez uma reverência, agradeceu e posou sorrindo para fotos. Mas ao invés do tradicional "xis!", ele preparou sua pose falando "Wii!". Esses sorrisos que você vê nas fotos são o resultado. Dá para ficar melhor que isso? NW



Charles Martinet, dublador do Mario



Shigeru Miyamoto, pai de Mario, Zelda...



Satoru Iwata, presidente da Nintendo

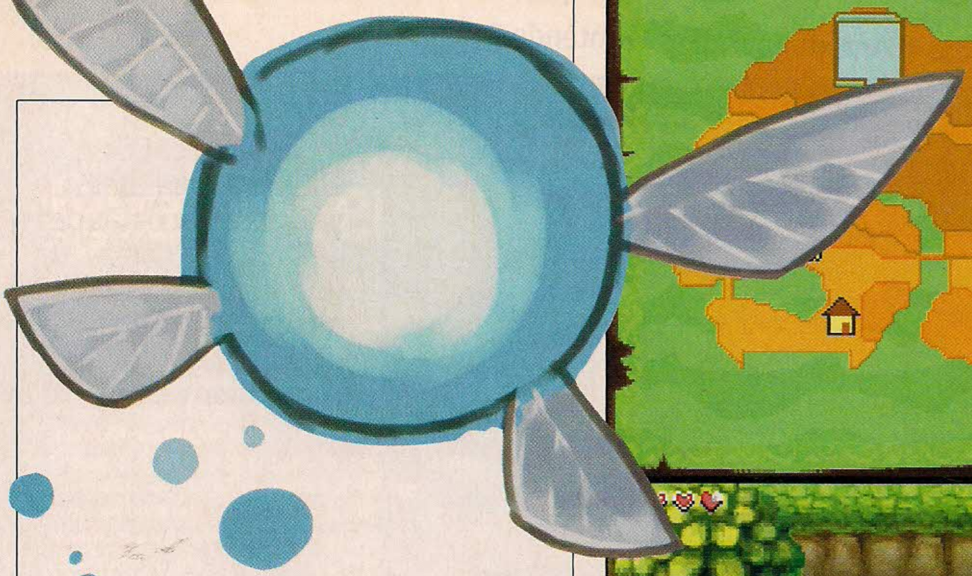


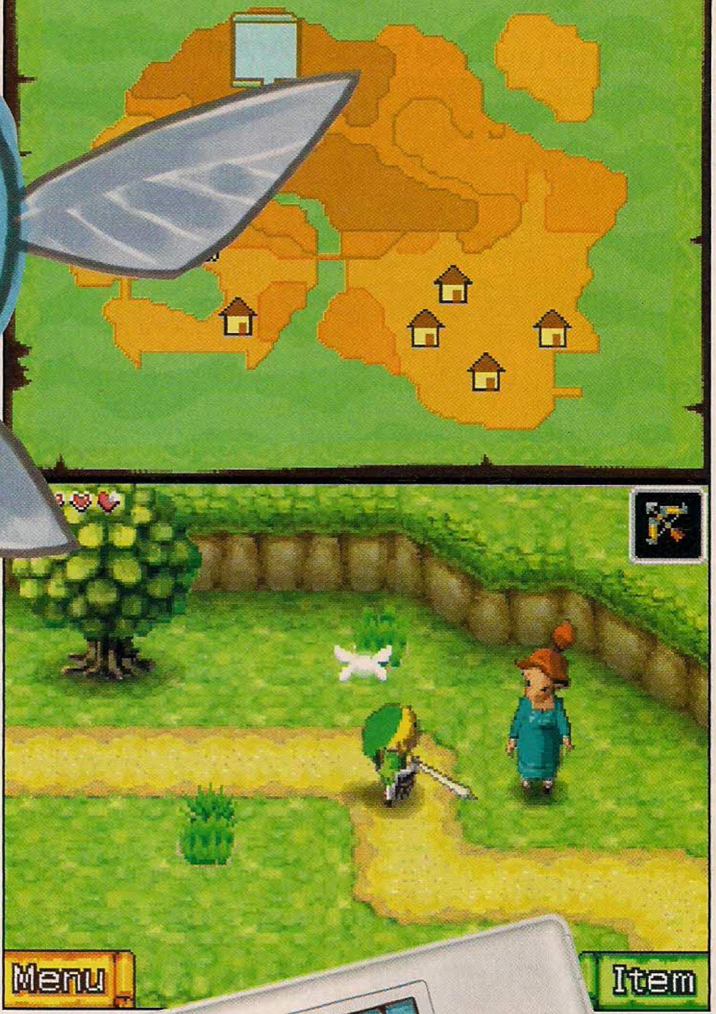
Steve Singer, diretor de vendas - América Latina

UM NOVO E ADMIRÁVEL MUNDO!

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass oferece um universo totalmente novo aos jogadores.







No final de The Legend of Zelda: The Wind Waker para GameCube, Hyrule ficou submersa embaixo das ondas, Ganondorf foi transformado em pedra e os personagens Link e Princesa Zelda partiram mar adentro. Agora, a lenda continua no Nintendo DS e leva nossos heróis até um mundo distante, para mais uma aventura totalmente inédita.

Quando Link, Tetra (também conhecida como Princesa Zelda) e seu bando de piratas saíram navegando para encontrar novas terras, no final de *Wind Waker*, os jogadores ficaram pensando para onde os intrépidos aventureiros estavam indo e o que eles iriam descobrir. Pra variar, o que encontraram foi mais encrenca. Alguns meses após começar sua jornada, um misterioso navio cercado por névoa faz com que Link caia no oceano. Depois de ser despertado por uma fada amiga, Link se vê numa ilha desconhecida sem seu barco e seus companheiros. Assim começa a nova aventura.

Mas a novidade não está só nos novos ambientes que Link vai ter que explorar. O jogo *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* é a primeira versão da série para o Nintendo DS. Em vez de movimentar Link usando o botão direcional, os jogadores poderão guiar o herói com a stylus na tela de toque.

"Meu principal objetivo era desenvolver um jogo de *Zelda* que fosse controlado somente pela stylus", explica o produtor de *Phantom Hourglass*, Eiji Aonuma. "A sensação de surpresa e maravilha vai satisfazer os fãs de *Zelda*, mas o que eu gostaria mesmo é que as pessoas que nunca jogaram *Zelda* provassem essa aventura".





"Meu principal objetivo era desenvolver um jogo de Zelda que fosse controlado somente com a stylus."

—Eiji Aonuma

Igual às fadas que ajudaram Link nos jogos anteriores, a fadinha que aparece em *Phantom Hourglass* funciona como uma guia - mostrando o caminho certo para Link na tela do jogo. O novo esquema de controles permite que Link fique mais móvel do que nunca: é possível realizar os rolamentos do personagem com um simples deslizar da stylus na tela. Se você aproximar Link de um abismo, ele vai pular automaticamente, como acontece nas mais recentes aventuras da série para consoles. Os outros movimentos do herói são bastante naturais. Quando você toca em algum objeto, como um barril ou pedra, Link vai pegá-lo. Depois disso, se você tocar o solo próximo a Link ou longe dele, ele vai colocar o objeto no chão gentilmente ou arremessá-lo na direção apontada.
Ao fazer um movimento rápido de trás para frente, Link vai girar sua espada na direção da fada, e quando você desenhar um círculo ao redor de Link, ele vai desferir seu característico ataque em 360º.
"O principal objetivo do desenvolvimento de Zelda era tornar os jogadores parte do mundo realístico de *Zelda*", comenta Aonuma. "O controle intuitivo da stylus contribui muito para atingir esse objetivo". O bom e velho controle direcional não vai ficar totalmente obsoleto: ele pode funcionar como atalho ou como mecanismo de seleção rápida para alguma função.

Praticidade é o caminho...

Como sempre, Link terá acesso a várias ferramentas e itens ao longo de sua jornada, mas tudo com o atalho da tela de toque.
Ao tocar numa aba que esteja na tela ou ao segurar os botões L ou R (*Phantom Hourglass* é amigável com jogadores canhotos), é possível mudar da espada para um item alternativo. Depois, basta tocar na tela para ativar o item conforme necessário..

Você pode controlar o bumerangue de Link, por exemplo, desenhando um percurso para o objeto, tornando a ferramenta mais útil e mais precisa do que nunca.
As bombas também podem ser arremessadas com um simples toque. Outros implementos familiares, como arco e flecha, ferramenta tipo gancho e alguns tipos de instrumentos musicais retornam com novos mecanismos de funcionamento, mas os detalhes sobre esses itens permanecem em segredo. Além disso, Link terá que resgatar diversas fadas ao longo de sua aventura, e cada uma delas vai alterar as ações do personagem de maneira diferente e ainda confidencial.
E qual o significado do título *Phantom Hourglass*? "É claro que o 'Hourglass' no título está de certa forma relacionado a um importante mecanismo do jogo", antecipa Aonuma. "Não posso dar mais informações no momento, mas vale lembrar a manipulação de tempo que apresentamos no jogo *Majora's Mask*".
Outro item que tira vantagem dos recursos do DS é o mapa. Normalmente, os mapas ficam na tela superior do portátil, mas ao pressionar um botão na tela sensível ao toque, é possível trazer o mapa para a tela inferior, permitindo que você faça anotações sobre o que quiser, como obstáculos que devem ser explorados em outro momento do jogo. Na demo apresentada durante a E3, as placas apontavam visualmente para as localidades relevantes,



Enquanto navegar pelos mares, o mapa é usado para criar rotas e tomar notas. Quando não estiver escrevendo sobre o mapa, coloque-o na tela superior do DS.

> "A sensação de surpresa e maravilha vai satisfazer os fãs de Zelda, mas o que eu gostaria mesmo é que as pessoas que nunca jogaram Zelda antes provassem esse jogo."





Depois de guiar Link até um objeto móvel, é possível empurrá-lo ou puxá-lo usando a stylus para arrastar a seta de ícone.

RENASCIDO DAS TREVAS
MAIS UM POUCO DE TWILIGHT PRINCESS!!



Phantom Hourglass não é o único jogo de *Zelda* que vai oferecer controles inovadores e inéditos. Depois de meses sem revelar detalhes sobre *Twilight Princess*, Aonuma - diretor e produtor de *TP* - contou que está trabalhando pesado na adição de funcionalidades extras para a versão Wii do jogo. No Wii, os jogadores poderão mover Link usando o botão analógico na parte nunchuk do controller, enquanto a função de apontar direto é usada para posicionar Navi e interagir com objetos. Os ataques serão realizados através dos botões convencionais, e o Control Pad vai acessar os itens de Link. Aonuma também divulgou que *Twilight Princess* para Wii vai oferecer um minigame de pesca controlado de maneira realista e criado por Kazuaki Morita, o programador que criou o jogo de pesca em Ocarina of Time. Além disso, ele revelou que um novo item em *Twilight Princess* - as botas magnéticas - vão permitir que Link ande no teto! Embora Aonuma não tenha fornecido muitos detalhes, ele mencionou que a experiência com a tela sensível ao toque, que ele e sua equipe tiveram no jogo Phantom Hourglass, inspirou novas idéias para *Twilight Princess* que podem ser concretizadas através do controller do Wii. Embora *Phantom Hourglass* e *Twilight Princess* estejam sendo desenvolvidos ao mesmo tempo, Aonuma afirma que não haverá interconectividade entre os dois jogos porque eles acontecem em eras diferentes.

LINK É POP! ACREDITE...

JOGADO PELA LENDA

Igual ao vento





Os produtores estão desenvolvendo *Phantom Hourglass* para que as pessoas que nunca jogaram Zelda se sintam em casa de imediato, mas isso não é desculpa para não acelerar essa seqüência do jogo. No começo de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* para GameCube, Link era apenas um jovem comum que vivia com sua avó até que um pássaro gigante capturou sua irmã, Aryll, e Link se juntou à líder dos piratas, Tetra, e seus colegas para resgatar a irmã. Isso levou Link a adquirir a lendária Master Sword. Depois de usar a espada para salvar Aryll, Link descobriu que Tetra era na verdade uma descendente da princesa Zelda, que Hyrule (conforme visto em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*) estava escondido no fundo do oceano, e que o malvado Ganondorf estava planejando usar a Triforce para trazer o reino de volta - só que sob seu comando maligno. Depois de uma longa jornada - concluída quando Link cravou a Master Sword no crânio de Ganondorf, petrificando o inimigo enquanto as águas sumiram com o antigo Hyrule - Link, Tetra e os piratas navegaram em busca de um pedaço de terra para firmar uma morada.
Além de dar seqüência para o ponto inicial de *Phantom Hourglass*, o jogo *The Wind Waker* apresentou vários elementos que foram mantidos na seqüência. O vasto oceano de *Wind Waker* serviu para compor a visão de mundo aquático de *Phantom Hourglass* e também apresentou o expressivo e nítido estilo artístico com requintes de desenho animado. O jogo *The Wind Waker* foi aclamado por jogadores e críticos, então se você é uma das pessoas que ainda não conferiu essa obra de arte, não perca mais tempo.

e elas podiam ser transferidas para o mapa com facilidade graças ao recurso de anotações.

Inimigos velhos, novas habilidades!

Para desafiar as novas habilidades de Link, vários inimigos foram refeitos em *Phantom Hourglass*. Adversários conhecidos como os Octoroks, Keese e ChuChus estão de volta, mas eles não são exatamente aquilo que você viu nos jogos anteriores da série: alguns trazem novas habilidades e fraquezas que são mais apropriadas para os movimentos de Link guiados pela tela de toque. Mas as mudanças nos chefões são mais perceptíveis: todas as batalhas contra chefes são criadas com as duas telas em mente. Na versão que foi divulgada do jogo, uma batalha contra um chefão coloca Link na tela de baixo enquanto o inimigo sobrevoa na tela de cima. O objetivo de Link é jogar bombas em redemoinhos de vento, que jogarão os explosivos para cima. Quando uma bomba entra em contato com o chefão, o inimigo cai no chão, permitindo que Link aplique golpes cortantes com sua espada.

Um dos inimigos que não deve aparece é o temível Ganondorf. Depois de ser derrotado por Link e Zelda no final do jogo *The Wind Waker*, Ganondorf deixou de ser uma ameaça. Mas, segundo Aonuma, sua influência maligna foi espalhada pelo Great Sea antes de sua derrota. Ainda não sabemos como a maldade de Ganondorf vai funcionar no jogo *Phantom Hourglass*.

Embora muitos aspectos de *Phantom Hourglass* sejam diferentes do que vimos em *The Wind Waker*, uma semelhança é a ênfase na exploração oceânica. Novamente, o mar azul e profundo compõe a maior parte do mundo e Link terá que abrir caminho através de muitas ilhas conforme descobre os mistérios do jogo. Mas a maneira de explorar os mares foi alterada. Em vez de depender de um barco (o King of Red Lions não está presente desta vez), Link terá que viajar usando um barquinho a vapor que vem completo com um capitão engraçado. "A função desse personagem é muito parecida com a de Han Solo em relação a Luke Skywalker", conta Aonuma.

Tudo que Link precisa fazer é determinar um percurso para que seu navio saia pelo mar. Em termos de videogame, isso significa abrir o mapa de oceano e desenhar sua própria rota usando a stylus, de preferência evitando rochas perigosas e outras ameaças. Caso seja necessário, é possível parar o navio e refazer o curso em qualquer momento do jogo. Contudo, navegar pelo oceano é apenas metade do trabalho. Depois de todas as críticas despejadas contra os segmentos de navegação vistos em *The Wind Waker*, a equipe de

> "O principal objetivo do desenvolvimento de Zelda era tornar os jogadores parte do mundo realístico de Zelda. O controle intuitivo através da stylus contribui muito para atingir esse objetivo."





As batalhas contra chefões, como a mostrada acima, são criadas com as duas telas em mente. Quando você acerta o inimigo com uma bomba, ele vai cair na tela inferior.

A VOZ DA SABEDORIA!

A decisão final

Pelo fato de sua existência ter sido confirmada há mais de um ano, a encarnação do jogo *The Legend of Zelda* para o DS não causou muita surpresa quando o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, revelou tudo na GDC 2006. O maior choque é que o game é uma aventura solo, e não o multiplayer *Four Swords*. Segundo Aonuma, a equipe de desenvolvimento (que trabalhou em *Four Swords Adventures* para GameCube) estava originalmente cogitando a possibilidade de um *Four Swords* para o DS. Contudo, depois que eles descobriram que os visuais em 3D com requintes de desenho animado funcionavam bem no DS, eles tiveram a idéia de criar uma seqüência para *The Wind Waker*. Aonuma espera que o controle baseado na tela de toque de *Phantom Hourglass* seja um padrão para os próximos jogos de *Zelda*.





desenvolvimento tratou de encher de perigos as águas de *Phantom Hourglass*. Os inimigos aquáticos são muito mais comuns agora, mas basta dar um tapinha na stylus para atirar com um canhão para qualquer lado desejado (a melhor parte é a munição infinita). Ao deslizar a stylus sobre a tela, você poderá dar uma volta com o barco para obter uma visão geral da vizinhança marítima.

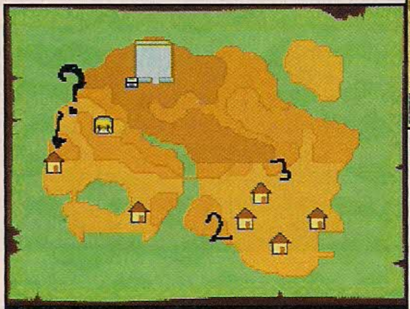
Caça ao caçador

Embora o objetivo de Link seja um mistério em *Phantom Hourglass* (sem mencionar o reencontro com seus aliados), Aonuma revelou que a estrutura do jogo mudou um pouco em relação aos outros títulos de *Zelda*: o jogo traz uma masmorra única e primária que deve ser desbravada por Link para que ele alcance seu objetivo. Contudo, a masmorra vai ser intransponível em alguns pontos, fazendo com que Link use masmorras alternativas espalhadas pelo mundo. Somente depois de conquistar as pequenas masmorras é que Link poderá avançar na masmorra principal.

Essas masmorras abrigam alguns inimigos que prometem ser os piores de Link até os dias de hoje, os "chasers". Essas criaturas vão caçar Link impiedosamente se ouvirem ou virem o personagem, e elas não apenas são invulneráveis aos ataques do herói, como também podem acabar com sua aventura com um único golpe. Mas o mapa exibe a localização dos chasers no cenário, permitindo que o jogador trace uma rota de fuga. As masmorras também oferecem áreas santificadas onde os chasers não podem entrar. Além disso, alguns potes, quando arremessados, podem criar pequenos santuários em localidades escolhidas, tornando Link invulnerável à ira dos chasers.

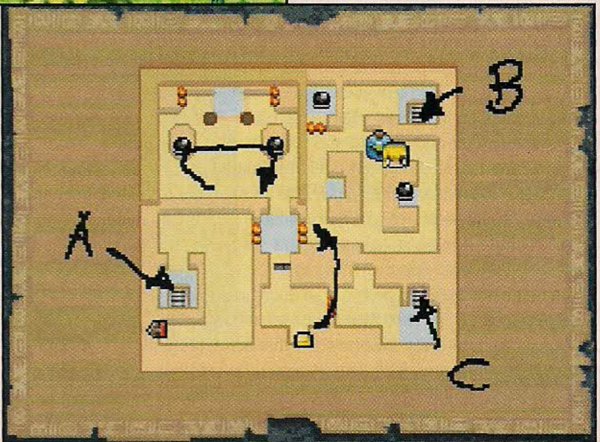
Os chasers têm uma função primordial em outro recurso novo de *Phantom Hourglass*: um modo Versus entre dois jogadores. Parte pique-bandeira e parte esconde-esconde, o modo coloca um dos jogadores no lado de atacante (controlando Link com a visão tradicional acima da cabeça) e o outro lado como o defensor (controlando três chasers através de um mapa). O atacante deve guiar Link através de uma arena/labirinto para pegar Force Gems e trazê-las em segurança para sua base, enquanto o defensor deve cuidar das rotas dos chasers (criando caminhos com o uso da stylus) na tentativa de parar Link com ataques mortíferos. Embora três contra um pareça um número injusto, a vantagem é que o atacante tem uma visão geral da ação com o mapa mostrado na tela de cima, mas o defensor somente pode ver Link se o personagem estiver na linha de visão de um dos chasers ou se o defensor usar a habilidade limitada de detectar a posição de Link no mapa. Depois que Link é capturado ou quando o tempo se esgota, os jogadores trocam de papel. Quem coletar o maior número de Force Gems depois de um determinado número de rodadas é o vencedor.

Muitos dos segredos de *Phantom Hourglass* permanecem em sigilo, incluindo o uso do microfone do DS e a criação de símbolos que podem ajudar no jogo (o desenho de uma ampulheta para abrir uma porta, conforme visto no trailer do jogo, foi somente implementado na demo). Até o fechamento desta edição, não recebemos a data confirmada de lançamento do jogo. Mas se existe algo que já aprendemos com a série *Zelda*, é que vale a pena esperar.





"Mover Link, girar sua espada depois de acertar inimigos e outros controles intuitivos na tela de toque vão fazer com que você se sinta realmente dentro do mundo de Phantom Hourglass."



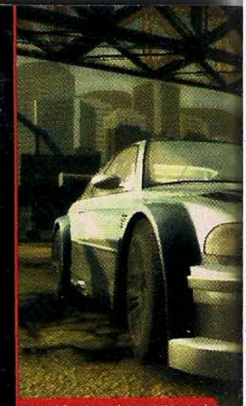


A jornada de Link terá um fim rápido e doloroso caso ele seja capturado pelos chasers!!!

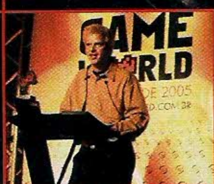

Tocar é legal.
Need for Speed Underground 2
Não tire o seu dedo do acelerador. Toque, controle, corra e personalize as máquinas de correr nas cidades.
NINTENDO DS
EA GAMES
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA games, EA Games e Need for Speed são marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos E.U.A. e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas são propriedades de seus respectivos donos. EA Games™ é uma marca da Electronic Arts.™ TM, ® e o logotipo Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. © 2005 Nintendo. Jogo e Nintendo DS vendidos separadamente. www.nintendods.com

2º Troféu Gameworld





Need for Speed: Most Wanted











Os melhores de 2005 foram escolhidos na maior premiação nacional dos games.

Quando se fala em desenvolvimento de games no Brasil, muita gente ainda torce o nariz. É claro que ainda há um enorme precipício entre o trabalho dos brazucas e dos gringos, mas estamos chegando lá. Não só na graduação (cursos na área de games estão pipocando pelo país), como nas iniciativas importantes. O Ministério da Cultura está no segundo ano do seu concurso Jogos.Br para incentivar a produção nacional. E neste ano já começam a surgir os frutos! Por outro lado, iniciativas privadas também impulsionam o mercado. É o caso do Troféu Gameworld, realizado pela Futuro Comunicação.

A segunda edição do evento aconteceu em São Paulo no dia 28 de abril. Entre os convidados, estavam representantes de várias empresas relacionadas à área de jogos, nacionais e internacionais. Jornalistas de vários sites, revistas, jornais e do canal de TV de games estavam por lá para conferir o evento.

Foram no total vinte e sete prêmios, cinco deles especiais. Todos os indicados foram selecionados pelos especialistas da Futuro Comunicação de acordo com seu desempenho em 2005. Com a lista em mãos, foi hora de colocá-los à disposição dos leitores do site Gameworld para serem votados. Depois de muitos cliques, finalmente a lista de premiados veio à tona.

Para os nintendistas, cinco prêmios consagraram os sucessos de 2005. A categoria "Puzzle/Simulação" colocou os cachorrinhos de *Nintendogs* no topo. Em relação às partidas multiplayer, *Mario Kart DS* conquistou o seu lugar.

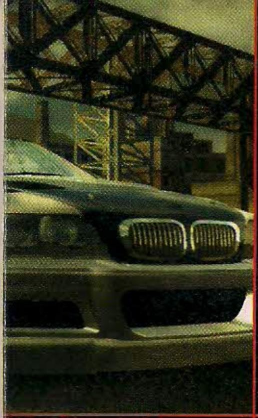
Como se não bastasse, o jogo de corrida do bigodudo ainda faturou o prêmio de "Melhor título para consoles portáteis".

A Big N levou o prêmio de "Melhor Produtora Estrangeira", enquanto *Resident Evil 4* levou o título de "Melhor Jogo de GameCube". Entre as empresas nacionais, a Jynx Software, lá do nordeste, mostrou serviço e levou o título de "Melhor Desenvolvedora de Games no Brasil". A Level Up! Games conseguiu levar três troféus: "Melhor Publisher Nacional", "Melhor Campanha de Marketing no Brasil" e "Melhor MMOG no Brasil", os dois últimos com o seu *Ragnarök Online*. As cinco premiações especiais também vieram para reforçar a importância do mercado nacional na indústria dos jogos em todas as suas camadas.

O prêmio de "Destaque Pioneirismo Online" ficou com a OnGame, que trouxe *GunBound* para o Brasil. O mercado de celulares garantiu o prêmio de "Destaque Mercado Mobile/Operadora" para a Claro e "Destaque Mercado Mobile/Desenvolvedora" para a Meantime Mobile Creations.

Pelo atendimento ao público e iniciativas varejistas, o "Destaque Varejo Especializado" foi para a UZ Games.

E até mesmo o prêmio "Destaque Novo Player", para a Sprite. – JP Nogueira





Mario Kart DS



Resident Evil 4



Dragon Quest VIII



Winning Eleven 9





Half-Life 2



Soul Calibur III



Ragnarök

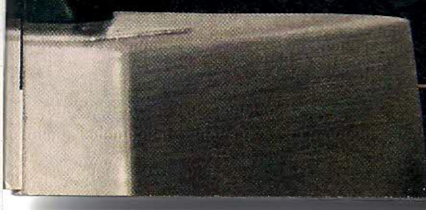


Confira a lista de todas as premiações e seus respectivos vencedores.

Melhor jogo de corrida: Need for Speed: Most Wanted (Electronic Arts)
Melhor jogo de puzzle/simulação: Nintendogs (Nintendo)
Melhor jogo de esporte: Winning Eleven 9 (Konami)
Melhor jogo de estratégia: Age of Empires III (Microsoft)
Melhor jogo de RPG: Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (Square Enix)
Melhor jogo de luta: Soul Calibur III (Namco)
Melhor jogo de tiro: Battlefield 2 (Electronic Arts)
Melhor jogo de ação: Resident Evil 4 (Capcom)
Melhor MMOG lançado no Brasil: Ragnarök Online (Level Up! Games)
Melhor jogo multiplayer: Mario Kart DS (Nintendo)
Jogo mais inovador: Shadow of the Colossus (Sony)
Melhor campanha de marketing no Brasil: Ragnarök Online (Level Up! Games)
Melhor desenvolvedora de games brasileira: Jynx
Melhor publisher no Brasil: Level Up! Games
Melhor produtora estrangeira: Nintendo
Melhor jogo para Xbox 360: Perfect Dark Zero (Microsoft)
Melhor jogo para portáteis: Mario Kart DS (Nintendo)
Melhor jogo para GameCube: Resident Evil 4 (Capcom)
Melhor jogo para Xbox: Half-Life 2 (Vivendi Universal)
Melhor jogo para PlayStation 2: Resident Evil 4 (Capcom)
Melhor jogo para PC: Age of Empires III (Microsoft)
Melhor jogo do ano: Resident Evil 4 (Capcom)

Prêmios Especiais

Destaque Pioneirismo Online: OnGame
Destaque Mercado Mobile/Desenvolvedora: Meantime Mobile Creations
Destaque Mercado Mobile/Operadora: Claro
Destaque Varejo Especializado: UZ Games
Destaque Novo Player: Sprite



POKÉMON BATTLE DEX 004

A ameaça alada

Dragões. Criaturas fantásticas que habitam o imaginário humano há séculos, nas mais diferentes formas, cores e tamanhos. É enorme a variedade de contextos em que eles aparecem, variando dos divinos dragões asiáticos aos imponentes e gananciosos europeus. Em Pokémon, não é diferente. O monstro da vez na nossa Battledex é um legítimo representante dessa espécie, com todo o seu poder de destruição: Salamence.

—JP Nogueira



SALAMENCE

Tipos: Dragon/Flying
Ability: Intimidate
Base Stats: HP 95/ Att 135/ Def 80/ SpA 110/ SpD 80/ Spd 100

Um dos mais populares monstrinhos da geração Advance, Salamence tomou o posto do Dragonite na preferência dos treinadores. Seus maiores Stats são Attack e Special Attack, o que permite uma ofensiva bastante forte, seja com ataques físicos ou especiais. A Speed também chama a atenção, pois pode ser comparada à de um Mew ou Jirachi, por exemplo. Sua principal fraqueza é os ataques do tipo Ice, que causam 400% de dano e podem derrotá-lo em um só golpe. Também é fraco contra ataques Rock e Dragon, mas resistente contra os dos tipos Fire, Water, Fighting e Bug, além de super resistente ao tipo Grass. Por ser do tipo Flying, é imune aos ataques Ground, como Earthquake. Sua Ability é excelente contra atacantes físicos, pois reduz 50% do Attack do oponente ao entrar na arena. Mas cuidado! Abilities como Clear Body, Hyper Cutter e White Smoke previnem essa redução.

Modo de ataque: um Salamence bastante comum é aquele que usa Dragon Dance para aumentar seus Stats. Devido ao Intimidate, pode forçar a troca do oponente e sair na vantagem de um turno para o Dragon Dance. Se não aparecerem ameaças, é capaz de limpar a arena usando técnicas como Earthquake, Rock Slide e Aerial Ace. Em alguns casos, surgem até Brick Break, Hidden Power Flying e Double-Edge. Para as barreiras físicas como Skarmory ou Dophan, entram em ação Fire Blast ou Hydro Pump. A segunda variação de Salamence é baseada em ataques especiais. As poucas resistências presentes no jogo contra ataques Dragon fazem de Dragon Claw um dos ataques principais, já que recebe 50% a mais de dano por ser do mesmo tipo que o Salamence. Entre as alternativas para os outros ataques estão Crunch, Fire Blast (ou Flamethrower), Hydro Pump e até mesmo alguns Hidden Powers, Electric ou Ice.

Outros espécimes: se o Salamence é um belo atacante físico com velocidade respeitável e boa resistência, isso o torna um forte candidato a usar Choice Band, certo? Então aqui está um espécime que pode desbalancear seriamente o combate. Com seu Attack máximo, já entra arrebentando com seus Aerial Aces, Rock Slides, Earthquakes, Brick Break, Double-Edges ou Returns. Para os jogadores que gostam de contar com a sorte, há espécimes que usam técnicas que paralisam (como Dragonbreath e Body Slam) e depois abusam de Headbutt (para causar Flinch e impedir o oponente de atacar, se ele for mais lento) ou Attract. E ainda existem aqueles Salamences que aproveitam o leque de ataques disponíveis e complementam seus ataques com técnicas como Toxic, Substitute, Wish e Rest.

Fisiologia: como sempre, distribuição de Effort é algo que depende do estilo do treinador, mas aqui vão algumas sugestões. Fique à vontade para testar outras combinações. Para o Dragon Dancers, o normal

BOMBA!!! IMAGENS DE POKÉMON DIAMOND & PEARL

Finalmente veio à tona o que muitos treinadores aguardavam ansiosos! A Coro Coro de junho trouxe em suas páginas imagens e informações dos novíssimos jogos da série Pokémon, *Diamond & Pearl*. A região que abrigará as aventuras é chamada de Shin-Ou, e a jornada começara em Futaba Town. Os dois novos treinadores também são mostrados, além de cenas dos locais e das batalhas. A matéria ainda confirma que será possível enviar monstros treinados nas versões anteriores (*Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen* e *Emerald*) para *Diamond/Pearl*, e que a data de lançamento está prevista para o outono no Japão. A contagem regressiva começou!





é usar um com Nature Adamant e maximizar o Attack (252 Attack Effort), manter a Speed no mínimo igual a 264 (o que exigirá no mínimo 112 Speed Effort) e o resto vai em HP (144). Para o Especial, a distribuição comum é 252 Special Attack e 252 Speed, com as Natures Modest ou Timid. A mesma configuração pode ser aplicada ao Choice Bander, apenas substituindo Special Attack por Attack. Se você quiser um Salamence mais resistente, pode distribuir 128 Effort em cada defesa, ao invés de usar 252 em HP. A diferença é pequena, mas existe.

Items: Leftovers é o item de lei para Salamence, já que suas resistências podem ser mais bem usadas dessa forma. Choice Band vem na seqüência, popular no espécime puramente ofensivo. Lum Berry evita os Stats como Burn e Paralyze, que podem atrapalhar bastante sua estratégia. Liechi Berry pode ser usada em Salamences de Substitute e Dragon Dance, para ser ativada após o terceiro ou quarto uso de Substitute.

Predadores: as principais ameaças são os pokés resistentes e que podem usar ataques Ice ou Rock. Nessa categoria, se enquadram Milotic, Swampert, Suicune, Claydol, Donphan ou Regice. Ameaças menores vão depender dos ataques do Salamence para poderem agir, como Skarmory, Weezing, Zapdos e Aerodactyl. E ao usar um Choice Bander, basta prestar atenção nas possíveis trocas do oponente.

POKÉMON NO CELULAR

Você está no meio da rua, prestes a encontrar uns amigos e lembra-se que precisa confirmar o endereço. Rapidamente, você saca o celular e um Pikachu lhe dá as boas-vindas. Ele ajuda a verificar os e-mails e avisa que há novas mensagens. Muito viagem? Que nada! Trata-se de um aplicativo que é o resultado de uma parceria entre a Square Enix e a Nintendo, lá no Japão. Uma mistura de Pocket Pikachu e gerenciamento de e-mails, o produto faz parte dos primeiros passos da Big N no mercado de telefonia celular. Nos EUA, já é possível baixar ringtones e imagens dos monstrinhos através do serviço Pokémon Mobile. Quem sabe daqui a algum tempo seu celular não pode se transformar numa Pokédex de verdade?



JOURNEY ACROSS AMERICA

Como parte dos eventos de comemoração dos 10 anos de Pokémon, uma série de torneios está sendo realizada em várias partes dos EUA. Organizados pela própria Pokémon Inc., as atrações vão além das lutas ferrenhas nas várias categorias. Além dos bonecos em tamanho real, outra atração é o stand especial do Pokémon Center. Entre os produtos, estão as mais diversas bugigangas, de almofadas em forma de Pokébola e pelúcias de monstrinhos, como o Munchlax, até miniaturas comemorativas do aniversário. E o evento está apenas na metade! Fique de olho na NW para saber mais sobre as rodadas finais deste campeonato. NW

25 Motivos para jogar o New Super Mario Bros.



São poucos os games que divertem de verdade. Alguns passam uma sensação falsa de satisfação e acabam caindo no esquecimento depois de algum tempo. Mas com os irmãos Mario isso raramente acontece. Qual o segredo dessa dupla do barulho? Por que sentimos a diversão correr por nossas veias quando libertamos nossa querida princesa das garras do Bowser? Por que achamos legal comer cogumelos e por que eles nos fazem crescer? *New Super Mario Bros.* é uma aventura totalmente nova que reúne itens clássicos da série e muitas outras surpresas. Selecionamos 25 motivos para você não perder esse jogaço. Que tal encontrar essas respostas e mandar aqui para publicarmos sua carta?

1

Uma viagem ao passado

Quebrando blocos no mundo 1-1

A primeira das 80 fases de *New Super Mario Bros.* é um clássico inegável. Ela é igual ao estágio de abertura do título original, só que com gráficos remodelados e mais modernos. As plataformas, encanamentos, Koopas e Goombas são totalmente em 3D e Mario volta com ótima movimentação. Se você já jogou qualquer *Super Mario Bros.*, vai precisar somente de alguns segundos nesta nova aventura para trazer à tona suas velhas e boas lembranças da série. É começar a jogar e esquecer que a vida é cheia de chateações, responsabilidades e problemas. Sempre com o braço levantado em seus pulos, o encanador gorducho vai destruir blocos, pegar moedas, poderes e esmagar seus inimigos (ou enviá-los pelos ares). Os elementos básicos não mudaram desde que o primeiro Mario esmagou um Goomba no meio da década de 80. Os movimentos do personagem são os mais famosos e mais imitados na história dos videogames. Trata-se de uma verdadeira obra de arte. Fique tranqüilo que você vai perceber que Mario voltou em sua melhor forma.



Bem-vindo ao mundo 1. Com as colinas que são marca registrada do Reino dos Cogumelos no plano de fundo, Mario vai fazer seu trabalho na tela de cima enquanto a tela de baixo mostra tabelas com seu progresso.

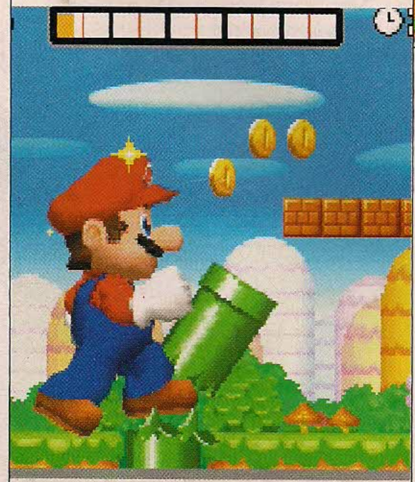


2
Cresça e apareça!
Mario + Godzilla = Mariozilla

Um cogumelo geneticamente modificado dá a energia que Mario precisa para se transformar em um Godzilla esmagador de inimigos. As criaturas que normalmente causam dano ao personagem vão ser repelidas como se fossem bolinhas de gude. Conforme o monstro bigodudo chuta os encanamentos e destrói blocos, uma barra é preenchida no topo da tela, e cada ponto representa um cogumelo de vida que vai cair do céu assim que o personagem retornar ao seu tamanho original.



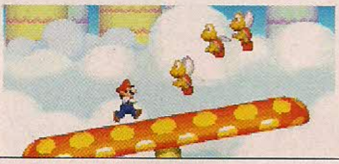




Sempre foi um alívio ver o Mario evoluir para a forma Super Mario. Em *New SMB*, o crescimento é ainda mais notável.

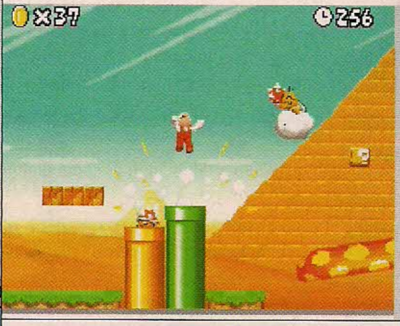
3
Vertigem
Mantenha o equilíbrio

Quem curte Mario já sabe: os cogumelos que servem como plataformas também impulsionam o personagem para o alto. A diferença é que agora eles têm vida própria – balançam e tremem para tentar desequilibrar Mario. Sua primeira aventura no lombo de um cogumelo vertiginoso vai servir para confirmar que nem todo o Reino dos Cogumelos foi explorado nas aventuras anteriores da série.



4
O Homem-bala
Entre pelo cano e voe pelos ares

Há novos encanamentos no universo de *New Super Mario Bros.* Um deles é o encanamento-canhão, que joga o bigodudo para cima como um foguete para que ele alcance lugares especiais.



5
Viva o bigode!
Aumente seu estoque de vidas

Eles podem ser verdes, mas valem ouro. Quando um cogumelo de vida aparece na tela, isso significa que você terá mais uma chance de se dar bem no jogo.



6
Briga de irmãos
Roube as estrelas do seu mano

Uma nova partida que coloca Mario contra Luigi vai permitir que os jogadores participem de uma corrida atrás de estrelas em diversas pistas disponíveis. Quando um prêmio aparecer no radar, você terá que correr o máximo que puder para ser o primeiro a chegar até ele. Dê um sopapo no seu irmão para que ele libere seu estoque de estrelas.



Quando você enfrenta outro encanador, a sorte de ambos entra em jogo. Você pode acertá-lo e mandar as estrelas dele pelos ares ou ele pode se dar melhor do que você. Tudo em questão de segundos.

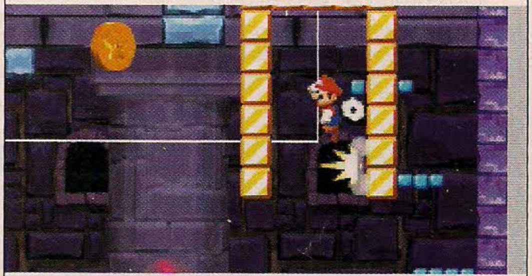


Ronaldo Carlini Testa

Grandes momentos da minha série preferida voltaram a habitar minha memória com essa nova aventura dos irmãos Mario. Por algumas boas horas, esqueci da vida, passei a me preocupar com a localização da próxima Star Coin...

7
Pula-pula
Mega Man autorizou!

Você vai perceber algo bem em comum com as habilidades de Mega Man X. Nesta nova aventura, você pode escorregar pela parede e pular para uma outra parede próxima. Mario poderá subir em espaços apertados entre paredes desde que o jogador consiga apertar os botões no tempo correto. Nada melhor que acertar uma seqüência de pulos na parede para chegar até um nível elevado do cenário ou alcançar um item antes inatingível.



Se conseguir realizar uma série de pulos na parede, na torre do mundo 2, um mecanismo vai levá-lo até uma Star Coin.

8

Dinheiro das estrelas

O dinheiro está nos locais mais inesperados

Uma das novas fases de Super Mario é um complexo cheio de fendas e segredos. Ao sair do caminho principal, você vai descobrir as Star Coins, que funcionam como dinheiro no Reino do Cogumelo. Depois de conseguir uma dessas, você vai ter vontade de pegar todas.





Três Star Coins por fase preenchem os espaços na tela inferior. Elas são usadas para abrir o caminho até as casas de itens.



Pablo Miyazawa

É o jogo perfeito para retomar aqueles bons tempos que não voltam. Jogando, lembrei do dia em que descobri a Warp Zone do Mundo 1-2 pela primeira vez. Cheguei a pensar que ninguém sabia do segredo além de mim...

9

Casca grossa

A sua nova roupa de Koopa

Qual o resultado do cruzamento de um encanador com um Koopa? Um Mario com um casco nas costas com o poder de destruir os inimigos e blocos no cenário sem sofrer um arranhão.
Leva um tempo para aprimorar os movimentos dentro do casco. Mas depois que pegar o jeito, nada vai pará-lo.



10

Peso-pesado

O grande salto está de volta

Mario voltou turbinado. Ao apertar o botão de pulo junto com o ↓, o bigodudo realiza um movimento poderoso e destrói os blocos abaixo.



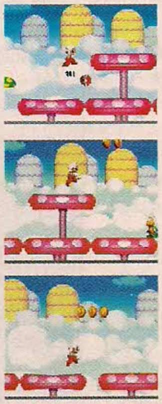
O Ground Pound destrói estruturas de cima para baixo.

11

Ricochete

Faça um passeio pelos trampolins

Fora de controle e voando alto, Mario passa por cima de buracos numa linha de trampolins de cogumelos.



Às vezes, você pode largar mão do controle e deixar o acaso tomar conta da situação.

12

Planeta Mario

Explore oitenta fases em oito mundos enormes

Depois de derrotar um chefão que ameaçava destruir o mundo, vem a pergunta: para onde o jogo vai te levar? Será um mundo de gelo, um deserto ou uma selva? Quem sabe? O game oferece oito tipos diferentes de terrenos e cada um deles apresenta uma releitura do mundo de *Super Mario*.



O que seria do jogo de Mario sem um mundo deserto? Se não tomar cuidado, o encanador gordinho pode acabar num buraco.



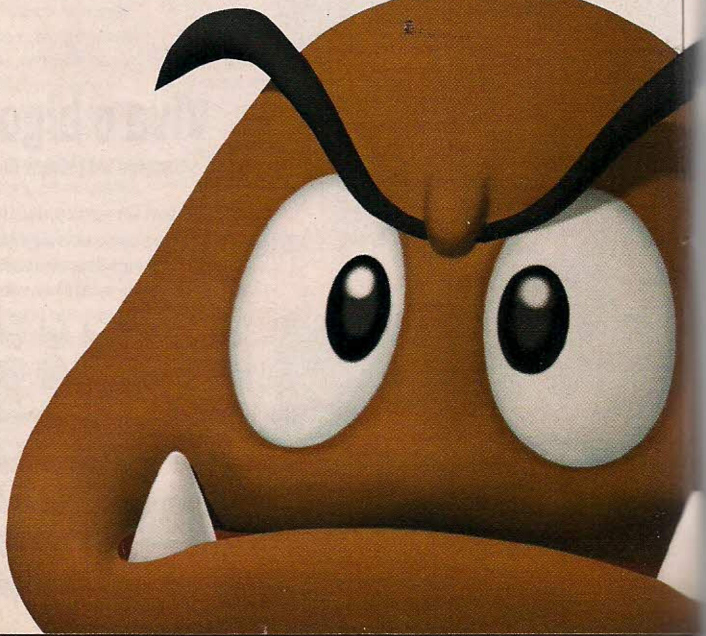
Quando o tempo fica frio no Reino dos Cogumelos, as superfícies ficam escorregadias. Cuidado com os penhascos.

13

"G" de gigante

Encare um cogumelo monstruoso

Ele é grande (muito grande), marrom e tem um olhar terrível. Mas você vai ficar tonto em frente ao mais poderoso dos Goomba, uma criatura gigantesca que habita o castelo do mundo 4. Depois de todos esses anos esmagando as pobres criaturas, chegou a hora de elas se vingarem.



14

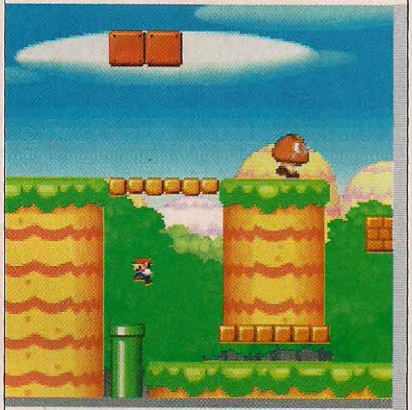
Mini Mario

Uma versão pocket de Mario

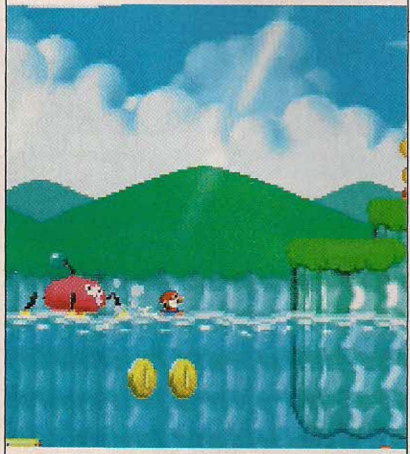
Um cogumelo pequeno e azul diminui o tamanho de Mario para as proporções de um gato. Sua forma diminuta o torna mais leve e seus saltos ficam mais poderosos e prolongados. Contudo, um salto comum não será o bastante para esmagar um inimigo (Mario vai ricochetear), mas um Ground Pound (pule e aperte para baixo) vai dar conta do recado. Encanamentos e buracos apertados são construídos especialmente para nosso herói polegarzinho.



Na pele do Mario minúsculo, você será um alvo bem pequeno, o que torna fácil a fuga de inimigos de médio porte.



Quem poderia caber neste buraquinho ridículo? Só o Mini Mario pode chegar até alguns lugares do cenário.



Quando a pequena versão de Mario – quase tão leve quanto o ar – ganha velocidade, ele pode até correr sobre a superfície da água.

15

Chuva de lava

Cuidado para não se queimar

O que seria do mundo de Bowser sem um pouquinho de lava vulcânica? Na fase 8-8, a lava é dura como rocha e cai do céu com o poder de quebrar blocos. Como se não bastassem os inimigos, agora até os cenários conspiram contra Mario.



16

Perigo

Dirija uma plataforma e desvie dos Koopa Paratroopas

Os jogos de *Super Mario Bros.* são recheados de plataformas que deslizam para todos os lados. Na fase 7-2, uma plataforma vai se mover conforme sua vontade – e você terá que dirigi-la através de um exército de tartarugas perigosas.



17

Quanto mais alto...

...maior e mais destruidora é a queda

Redemoinhos e plataformas são capazes de lançar Mario pelos ares. Quando você apertar o botão ↓, nosso herói vai retornar ao solo com um movimento capaz de pulverizar tudo em seu caminho.



18

Poder em conserva

Caminhos secretos levam até as casas de itens

Desde os primórdios de Mario, os cogumelos e as flores de fogo foram essenciais para a sobrevivência do herói. Mas encontrá-los na hora certa sempre foi um problema. *New Super Mario Bros.* permite que Mario mantenha um poder em estoque. Os power-ups podem ser encontrados nas casas de itens, mas você vai ter que desembolsar algumas moedas para ganhar acesso aos itens especiais.



Consiga cinco Star Coins para ganhar acesso a uma casa de itens e ter a oportunidade de coletar um power-up para uso no meio da fase.



Ricardo Farah

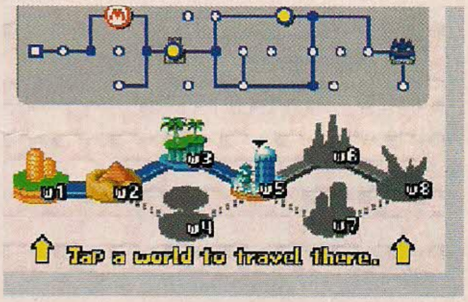
É um jogo de aventura do Super Mario! E só por isso já vale a aquisição. Fala sério, os jogos "free time" da franquia do bigududo (como *Mario Party*, *Mario Tennis* etc) são legais. Mas nada supera o bom jogo de plataforma! Imperdível!

19

Tocar é legal!

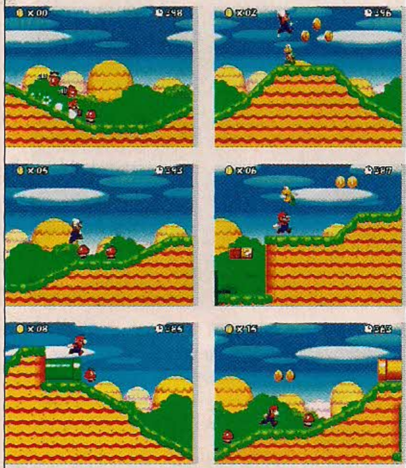
Viaje de um mundo ao outro com um simples toque

Depois de vencer um castelo, Mario vai ser enviado para outro mundo. Mas às vezes os jogadores querem voltar a uma localidade para tentar a sorte e encontrar um caminho alternativo ou pegar uma moeda esquecida e difícil de conseguir. Entre uma fase e outra, uma tabela que aparece na tela sensível ao toque mostra todos os mundos disponíveis. Aponte para o mundo que gostaria de visitar, toque na tela e pronto: você será transportado para lá.



20
Sebo nas canelas
Preparar, apontar, correr!

Você não tem que ser o melhor jogador do mundo para se divertir com *New SMB*. Se tiver vidas para gastar, você vai gostar de um novo desafio: atravessar as fases numa corrida maluca, em que só vale correr (é claro) e saltar. A experiência oferece um novo tipo de utilidade para o design das fases.



O último dos desafios: memorize a seqüência de uma fase e depois passe correndo por tudo o mais rápido que puder.



Henrique Minatogawa
NSMB é incrível. É a combinação perfeita do clássico com o moderno. A movimentação é ótima, com personagens e cenários muito bem feitos. O som traz muita nostalgia e os novos recursos só melhoraram a experiência. Obrigatório.

21
Caixa rápido
Pegue todas as moedas: até as invisíveis

Em algumas áreas do jogo, você vai notar alguns contornos vazios. Ao entrar em contato com essas formas curiosas, elas vão se transformar em moedas. Caso esteja precisando de dinheiro, aproveite a grana: é rápido, fácil e lucrativo.



22
Turbulência
Enfrente inimigos montado em uma larva gigante

A aventura na fase 7-2 acontece em cima de um inseto gigante com o corpo segmentado. O problema é que as diversas partes do bicho aparecem sem avisar.



Enquanto estiver no lombo desta criatura gigantesca, você terá que pular para desviar de monstros que aparecem no cenário.

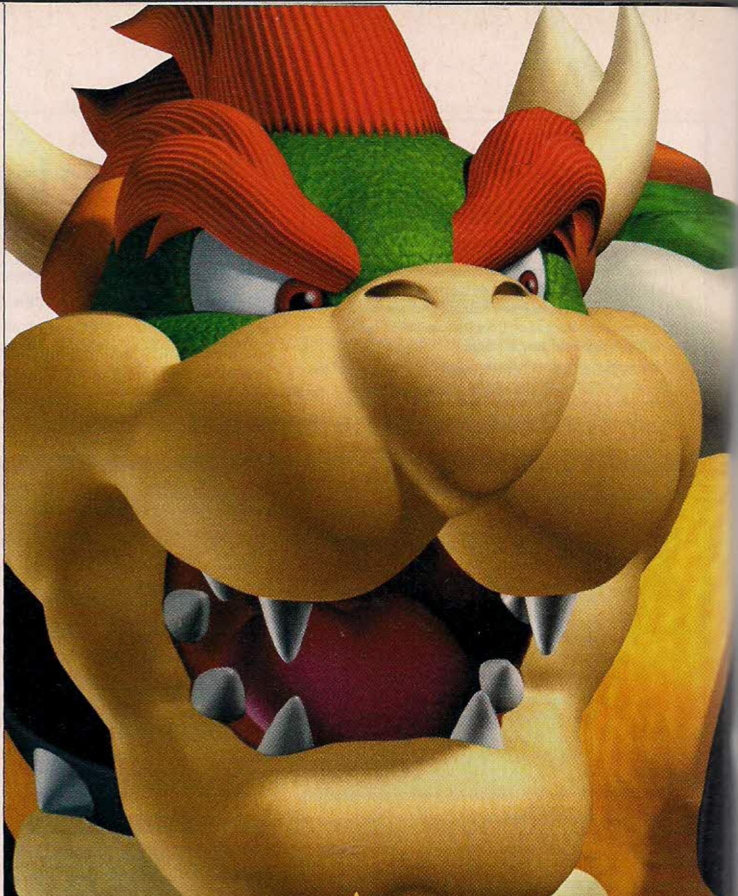
23
Mapa dedo-duro
Detecte novos desafios e itens

Quando você vir os Hammer Bros. ou caixas de itens flutuando sobre pontos no mapa, fique atento: vem um desafio ou um item novo por aí em algum lugar da fase.



Uma caixa flutuante indica que um item vai passar voando logo no início da fase.





24
Conheça seus inimigos
Os mau-encarados clássicos estão de volta em New Super Mario Bros

Embora a maioria dos jogadores já conheça a maior parte dos inimigos em New SMB, vale lembrar que eles todos ganharam visuais em 3D e alguns até aumentaram de tamanho para proporções monstruosas, dando uma sensação de familiaridade e surpresa para cada inimigo que aparece na tela.

25
O grande final
Passe por cima da bandeira e ganhe uma vida

Quanto mais alto você saltar na bandeira do final de cada fase (exceto castelos e torres), mais pontos vai ganhar. Se você acertar a extremidade da haste (ou voar por cima da bandeira), vai ganhar uma vida. Cada fase oferece diferentes formatos de blocos, plataformas e inimigos que ajudam a ganhar velocidade para chegar ao topo. NW



Se conseguir chegar até o final de uma fase no formato miniatura do personagem, terá uma grande chance de ganhar uma vida usando a habilidade superior de saltos do Mini Mario.


QUEM É VOCÊ?
BALANCE
RODOPIE
DETONE
DK
KING OF SWING
COMANDE O GAME COM OS BOTÕES SUPERIORES. BALANCE PELO AR E RODOPIE NOS APOIOS PARA GANHAR FORÇA E DESTRUIR SEUS OPONENTES. USE O SEU BALANÇO ÚNICO PARA SE TORNAR O REI EM DK: KING OF SWING. APENAS PARA GAME BOY ADVANCE.
© 2005 Nintendo/Paon. TM, ® e o logo do Game Boy Advance são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.
GAME BOY ADVANCE SP

Clássicos imortais

Yo! Noid (NES)





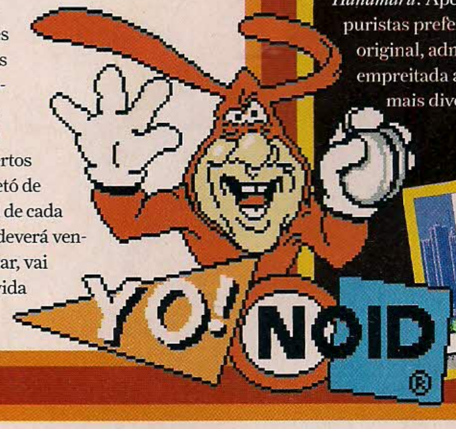
Imagine o choque que seria ver um sujeito desses na rua?

Quem não se lembra deste clássico game para NES (8-bits)? Até hoje, muitos colecionadores correm atrás do velho cartuchão. Além da jogabilidade simples e divertida, este título está repleto de fatos interessantes que envolvem o seu desenvolvimento.

Você controla Noid, personagem criado como mascote da famosa rede americana chamada Domino's Pizza. Originalmente, este boneco fazia parte dos comerciais da empresa, mas seu enorme sucesso com o público jovem acabou colocando o vermelhão em um game de ação lateral nas mãos de ninguém menos que a Capcom.

Assim como outros games da empresa, os gráficos e efeitos sonoros eram impressionantes para os padrões da época. A animação cartunesca tornava as aventuras pelas ruas de Nova York uma experiência incrível, provando que em 1990 o NES ainda estava com força total.

Não se deixe enganar pela aparência amigável – o jogo é difícil pacas, mesmo com os poderes que auxiliam em certos pontos. Se Noid for atingido uma só vez, ele abotoa o paletó de madeira. Como se já não bastasse esse sufoco todo, o final de cada estágio apresenta um minigame no mínimo injusto: você deverá vencer um campeonato de comilança de pizzas. Se ganhar, vai para o próximo estágio. Caso contrário, perde uma vida e recomeça a fase. Um bom teste de paciência!



Curiosidades

- A última página do manual tinha um cupom de desconto no valor de US$ 1. Você rasgaria o seu precioso manual para comer uma pizza com desconto de um mísero dólar? É, pensei que não...
- *Yo! Noid* é baseado em um game japonês chamado *Masked Ninja Hanamaru*. Apesar de alguns puristas preferirem a versão original, admitimos que a empreitada americana ficou mais divertida...



Curiosidades

- Muitos pensam que o game é exclusivo para um jogador. Isso é correto apenas até certo ponto: é possível controlar os patinhos com um controle para o segundo jogador, mas essa tarefa não é muito fácil...
- O cachorro do game se tornou um mito entre os jogadores. Muitos juram de pés juntos que já conseguiram acertá-lo. Isso, porém, é balela: apenas a versão arcade (chamada Vs. *Duck Hunt*) permite balear o totó durante o estágio de bônus.



Duck Hunt (NES)

Convenhamos: matar patos e outros bichos é uma crueldade sem igual, mas nos games como *Duck Hunt* isso se torna muito divertido. Este foi o primeiro título do NES a utilizar a Zapper (que apareceu no Retrô da Nintendo World #88), a pistola que permitia "atirar" na TV para detonar os inimigos, alvos e... patinhos inocentes.

O jogo é muito simples, porém desafiador: você deve acertar diversos alvos que se tornam exponencialmente mais rápidos e difíceis a cada estágio. Uma das razões do enorme sucesso do game é o cachorro (que é muito pentelho, por sinal) que dá risada e morde as unhas quando você não acerta os patos. Sua fama foi tanta, que ele acabou aparecendo em outro game (também de tiro), chamado *Barker Bill's Trick Shooting*.



Duck Hunt pode ser encontrado em três variações:

Cartucho comum: ironicamente, é o mais difícil de ser encontrado. Traz apenas *Duck Hunt* e nada mais.

Cartucho 2-em-1: um dos cartuchos mais fáceis de encontrar em leilões, lojas de usados e no fundo do armário de colecionadores. Traz *Super Mario Bros.* e *Duck Hunt* em um mesmo pacote.

Cartucho 3-em-1: acompanhava o pacote vendido nas lojas composto por um NES, um Power Pad e esta compilação com *Duck Hunt*, *Super Mario Bros.* e *World Class Track Meet*.







Está todo mundo querendo relembrar as pérolas do NES. No Wii, isso será possível através do Virtual Console. Relembrar os bons tempos é muito bom e, para este Retrô, selecionamos quatro jogos fantásticos, que serão eternamente lembrados pelos jogadores. Diversão pra ninguém botar defeito! **—Orlando Ortiz**

Rock & Roll Racing (Super Nintendo)

Lançado em 1993, este jogaço foi um sucesso absoluto. Incontestavelmente criativo, ele permitia correr em pistas iradas, atirar nos inimigos, trapacear das mais diversas formas enquanto um rock pesado rolava como trilha sonora. O narrador falava constantemente (um marco para a época), empolgando os jogadores com frases de efeito e comentários sobre a partida.

No modo single player, você compete contra três outros corredores e passa por diversos planetas (cada um deles com sua própria "temporada" de corridas). Jogando com um amigo, os dois correm competindo entre si, mas também com a missão de derrotar outros dois personagens controlados pela CPU.

Apesar da corrida ter apenas quatro voltas, não é fácil chegar ao final. Os oponentes não têm piedade e o trajeto está repleto de minas, óleo e outras armadilhas para acabar com seus planos de vitória. É possível também turbinar sua caranga utilizando o prêmio recebido ao chegar à linha de chegada. Pensou que seria moleza?

No total, são sete personagens* (um deles secreto), um sistema de jogo consistente, senhas para salvar seu progresso, poderes variados e uma das mais caprichadas trilhas sonoras já ouvidas em um console de 16 bits – arrisco dizer que é uma das melhores até hoje!



Música barulhenta e muitos buracos na pista. Diversão total!



Curiosidades

•É impossível não se empolgar com um som desses. Confira abaixo a lista de músicas que integram a fantástica trilha do game:

George Thorogood – Bad to the Bone
Black Sabbath – Paranoid
Steppenwolf – Born to be Wild
Deep Purple – Highway Star
Henry Mancini – Peter Gunn

•Você se lembra de um game chamado *The Lost Vikings*, da Interplay (que agora se chama Blizzard Entertainment)? Olaf, o personagem secreto do game, é um dos três simpáticos Vikings desta série. Para usá-lo nas corridas, basta segurar L, R, Select e pressionar o comando para a direita em cima de Tarquinn.

Curiosidades

No último estágio, um tiro apenas é o bastante para acabar com o game, levando-o à tela de Game Over.

Existem estágios-bônus com personagens de gosto duvidoso. Em um deles, você controla um pingüim. Em outro, você deve levar um homem alado através de uma série de trampolins.





Pilotwings (Super Nintendo)

Ah, nada melhor que voar pelo céu azul, curtir uma trilha de rock futurista e se divertir muito neste que é irrefutavelmente um dos melhores games para Super Nintendo. A simples premissa se torna uma tarefa viciante, pois cada estágio apresenta novos desafios, cada um mais bacana que o outro. Abusando dos efeitos de Mode7 do console (que permite criar gráficos de aparência tridimensional com pixels), *Pilotwings* impressiona. Para chegar ao final, você deverá obter certificados e vencer missões, atingindo objetivos com variados equipamentos aéreos:

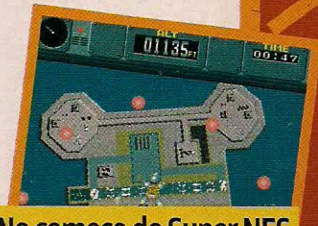
Light Plane (Avião Leve): um bimotor, utilizado em praticamente toda missão de treino. Você deve levantar vôo, passar por argolas para marcar pontos e pousar com sucesso dentro de um tempo estipulado.

Rocket Belt (Jato Propulsor): este "jatinho" é um dos mais difíceis para controlar, porém também muito divertido quando você domina os controles. Você deverá controlar seu personagem através de argolas e pousar em um local pré-determinado, levando em conta o tempo e o combustível limitado.

Hang Glider (Asa Delta): a sensação neste estágio é incrível, pois você deve aproveitar as correntes de ar para ficar o maior tempo possível no ar. O controle simples disfarça uma jogabilidade profunda e detalhada, que requer muita atenção nas manobras.

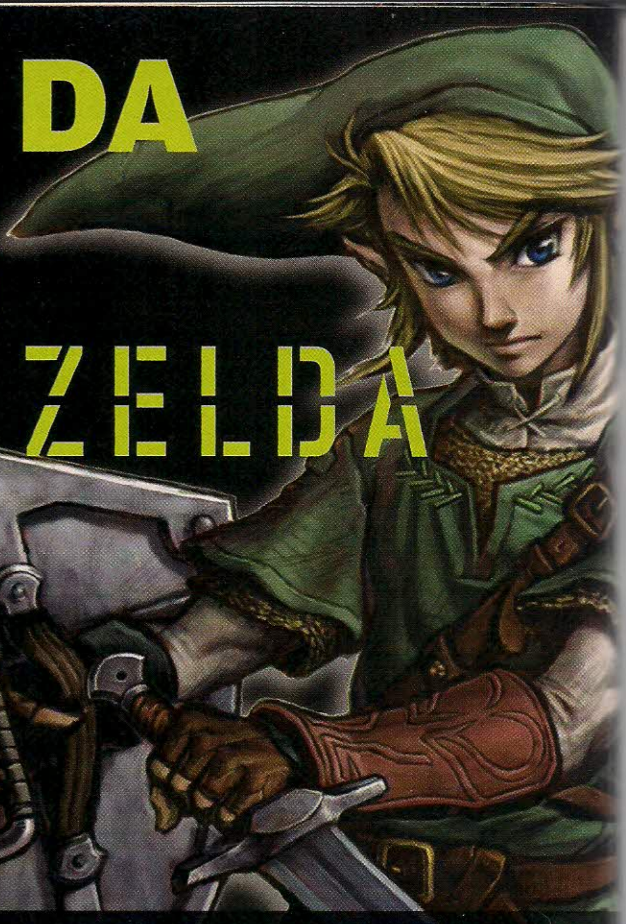
Sky Diving (Pára-Quedas): uma queda livre seguida do controle de um pára-quedas. Faça um pouso seguro em um dos locais marcados para ganhar pontos.

Helicopter (helicóptero): no controle de um Apache, você deverá resgatar os reféns em uma base inimiga e trazê-los de volta para o porta-aviões.



No começo do Super NES esses gráficos eram o máximo

RESULTADO DA PROMOÇÃO 20 anos de ZELDA



Por mais de um mês, nossos leitores e visitantes do Gameworld tiveram a chance de participar de uma grande promoção, que elegeu as melhores frases e presenteou com camisetas exclusivas e a coletânea com TODOS os games da série Zelda.
Chegou a hora de você ficar sabendo se foi um dos hyrulianos sortudos! Confira:

Fabiana Cecília Cassiano
Rafael Wilbert Barcellos
Victor Young Han

Estes foram os três sortudos que levaram, além da camiseta, a coletânea de jogos *Zelda* contendo os seguintes títulos: Zelda Promotional Disc para GameCube, incluindo as duas primeiras aventuras de Link e também os memoráveis The *Legend of Zelda: Ocarina of Time e The Legend of Zelda: Majora's Mask, Zelda Four Swords, The Wind Waker, The Legend of Zelda e The Legend of Zelda II*, da série *Classic* para Game Boy Advance, e *Zelda Minish Cap*.

A Nintendo World agradece a todos que participaram da promoção. Fiquem atentos à revista e ao site para participar de novas promoções. Os prêmios serão entregues dentro de 90 dias, conforme o regulamento. Uma equipe da Futuro Comunicação entrará em contato com os vencedores, que receberão seus respectivos prêmios em casa.

Por fim, estes foram os outros 17 leitores que levaram de brinde uma camiseta exclusiva:

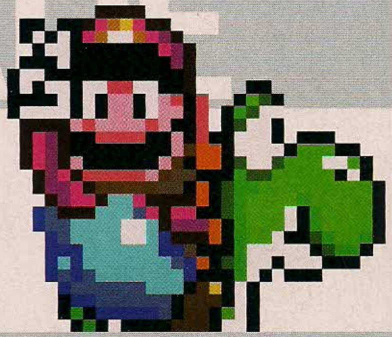
Akson Luiz Barbosa Ribeiro
Douglas Ferreira Martins
Eros Wagner dos Reis
Fernando Antonio de Mendonça Alves
Guilherme Rodrigues Ribeiro
Gustavo Felisberto Valente
Haroldo de A. A. Neto
Henrique Silveira Ramos Carneiro
Jameson Ribeiro da Silva
Jeferson Garcia
Julia Vieira
Márcio Martins Tonassi
Renan Rodrigo do Nascimento
Ricardo Massao Inoue
Rodrigo Tadeu de Lima Silva




tocar é legal.
6501
ADVANCE WARS
DUAL STRIKE
O maligno exército Black Hole retornou e, desta vez, você precisará das duas telas para acompanhar a guerra que se move em duas frentes de batalha. O comando está em suas mãos: guie suas tropas por terra, mar e ar e combata em duas telas para impedir uma devastadora invasão.
NINTENDO DS.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Cartoon Violence
© 2005 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® e o logo do Nintendo DS são trademarks da Nintendo.
© 2005 Nintendo. Jogo e console vendidos separadamente. www.nintendods.com

CURIOSIDADES | MÚSICA | EVENTOS | RECORDES

COMUNIDADE



Um mundo feito de Mario

A comunidade este mês vai mostrar que um game não precisa ter gráficos maravilhosos para sobreviver décadas. Chegaram até nós muitas pérolas que rondam o universo de *Super Mario World* e muitas outras coisas legais que só a Nintendo proporciona a seus jogadores. Confira!

O gigantesco mundo de Mario World

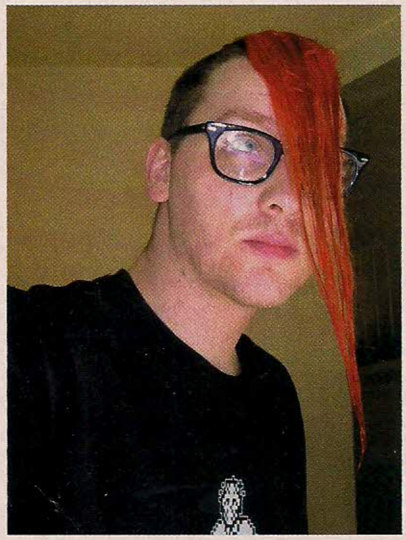


Uma das coisas mais legais a respeito dos jogos do Mario é que a maioria deles sobrevive ao tempo. *Super Mario Galaxy* acabou de ser anunciado na E3 e *New Super Mario Bros.* já está nas lojas, mas que tal olhar um pouco para o passado e ver como o game que apresentou Mario à geração 16-bits (e à muitos de nossos leitores) simplesmente não envelheceu? *Super Mario World* não é apenas um grande jogo: é um game que move multidões até os dias de hoje. As pequenas loucuras desta matéria não mostram nem a metade do que os fãs são capazes de fazer para demonstrar o seu amor ao clássico. Mas já dão uma boa idéia.

— Fábio Barros

UM TRIBUTO À TRILHA SONORA

O californiano conhecido como "Xoc" é um grande fã de *Super Mario World* e resolveu gravar um CD com covers das músicas do game. Mas, além disso, recriou todas as músicas usando uma série de instrumentos musicais diferentes. O resultado dessa loucura toda é "Xoc Plays SMW", um álbum obrigatório para qualquer fã de Mario e que pode ser baixado gratuitamente da internet pelo site do rapaz (*http://www.xocmusic.com/audiosamigo*) e sem desrespeitar nenhuma lei.



Para gravar esta obra-tributo, Xoc usou nada menos que 32 "instrumentos" diferentes. Além dos convencionais, como bateria e guitarra, foram usados dois tipos de contrabaixo e mais alguns nada comuns, como triângulos, buzinas de bicicleta, gaitas, sinos escolares e até portas de geladeira! Com tanta loucura assim, fica difícil imaginar como esse CD pode ter alcançado uma qualidade tão boa. Para saber mais sobre Xoc e seu álbum, a Nintendo World bateu um papo com o cara. Confira!

Nintendo World: Por que *Super Mario World*? O que esse game representa para você?

Xoc: A maioria dos jogadores concorda que este é um dos melhores jogos de todos os tempos. Mesmo mais de 15 anos depois, ainda é divertido. Pessoalmente, foi o último jogo do Mario que eu joguei de verdade. E a música é tão perfeita! Fez sentido gravar um CD com elas porque cada música é única.

NW: Todos o conhecem pelo seu nome artístico, "Xoc", mas porquê vocie gamou este apelido?

Xoc: Meu nome é Jason Cox. O nome "Xoc" foi meio que um acidente. Quando eu me cadastrei no fórum do site *metroid2002.com*, eu não conseguia pensar em um username, então digitei meu sobrenome ao contrário. A partir daí, sempre que tem a ver com videogames, eu uso Xoc. Depois eu descobri até que existem outros Xocs por aí!

NW: "Xoc Plays SMW" é o seu primeiro trabalho de regravação de músicas de videogame?

Xoc: Não foram as primeiras músicas de video game que eu gravei, mas foram algumas das primeiras que eu me senti confiante para publicar na internet. Eu havia gravado alguns covers ruins antes disso, mas nunca disponibilizei nenhum deles online. O primeiro cover de videogame do qual eu me senti orgulhoso foi uma versão da música Maridia Theme, do *Super Metroid*.

NW: O que a Nintendo representa na sua vida?

Xoc: Eu sempre escolhi os videogames da Nintendo desde o início. As crianças pegam coisas como lealdade à marca instintivamente.

NW: O que podemos esperar de você no futuro? Você tem planos de fazer o mesmo trabalho com trilhas de outros jogos?

Xoc: Eu estou trabalhando em dois álbuns de trilha sonora ao mesmo tempo. Mas estou mantendo segredo quanto aos jogos! Um deles eu espero que seja uma colaboração com outros artistas que fazem covers de videogames. Fora isso, eu tenho planos para muito, muito mais álbuns temáticos, mesmo não sendo necessariamente de trilhas sonoras completas, como o do *Mario World*.

NW: Qual é a sua música favorita deste álbum? E entre todas as que você já gravou até agora?

Xoc: Eu gosto especialmente da Ghost House. E também da Bonus Game, porque é tão agressiva. Eu fiz uma versão da Minecar Theme do Indiana Jones do NES. Se você assistir ao filme O Templo da Perdição, quem quer que tenha feito a música do NES estava tentando emular a partitura do filme durante a cena da perseguição na mina! Gosto dela porque com certeza é uma das mais estranhas músicas de videogame que eu já ouvi.

NW: Diga algumas palavras para os fãs da Nintendo no Brasil: eles estão ouvindo!

Xoc: Valeu por ouvirem as minhas músicas. Tem muito mais a caminho. E se você tiver alguma sugestão de covers de games para eu fazer, pode mandar: xoc@xocmusic.com.

RECORDES

Mario Kart DS

A disputa continua! Na edição passada, publicamos o atual campeão da pista Moo Moo Farm. Porém, o mês passou e não houve competidores à altura do jogador. Por isso, o desafio de quebrar o recorde de Herminio continua valendo. Confira abaixo:

Pista: Moo Moo Farm
Nome: Herminio Gurgel
Personagem: Waluigi
Carro: Poltergust 4000
Melhor volta: 0:23:457
Tempo: 1:12:607

Já o recorde de Caroline Reis, na pista Baby Park, foi superado nesta edição! O campeão e atual titular do cinturão de ouro foi Julian Maple de Oliveira. Confira o recorde e não deixe de participar:

Pista: GCN Baby Park
Nome: Julian Maple de Oliveira
Personagem: Yoshi
Carro: Standard LG
Melhor volta: 0:09:074
Tempo: 0:48:264

DIRETO DO JAPÃO

E não é que um dos títulos de lançamento do Wii será um *Dragon Quest* novinho em folha? Se isso não é assim tão importante para você, é porque você não vive no Japão. O primeiro *DQ* foi lançado por aquelas bandas em 1986. Depois do lançamento da sua terceira versão, em 1988, o governo japonês proibiu a Square de lançar um novo *Dragon Quest* em qualquer dia que não fosse sábado ou domingo. O motivo? Impedir as crianças de matarem aula para esperar nas gigantescas filas nas portas das lojas. E até hoje é assim a cada nova seqüência lançada. Se você pensava que *Dragon Quest Swords* era apenas mais um título na prateleira de lançamento do Wii, é melhor pensar de novo!



CANTINHO ANIMAL CROSSING

Cadê o título?

Já cansou de tentar entender Feng Shui? Não sabe por que a sua vila está sempre abaixo do nível esperado? Quer saber qual o set completo de móveis da série pirata e onde consegui-lo? O Cantinho Animal Crossing deste mês tem a dica: o site www.animalcrossingcommunity.com é uma verdadeira comunidade (como o nome já diz) de jogadores de *AC*, prontos para ajudar quem precisa. Além disso, há guias e tutoriais para praticamente tudo, desde pontuações da Happy Room Academy até criação de flores híbridas, além de calendário de eventos e posto de troca de itens. E tudo para as duas versões do jogo, a do GameCube e a do Nintendo DS. Agora seus vizinhos não vão ter mais desculpas para abandonar a sua vila!



NINTENDO WORLD NO ORKUT

Para quem (ainda) não sabe, a Nintendo World tem uma comunidade muito ativa no Orkut. Você já está participando? Então sinta-se convidado para chegar lá e bater um papo com a gente! Você pode criticar, elogiar ou tirar as suas dúvidas sobre tudo que tem a ver com a revista ou com a própria Nintendo (o pessoal da redação sempre dá uma escapadinha lá para responder), além de conhecer uma galera que também curte a sua revista favorita! O endereço é *http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=276276*. Apareça!

EVENTOS

TORNEIOS POKÉMON

LOP DF - Julho
Data: 29/07/06
Local: Loja Pendragon, Venâncio, ao lado do Pátio Brasil
Horário: 14:00
Ginásios: Steel e Fighting (Johto)
Contato: pedrosabauer@hotmail.com

Expo Anime
Cidade: Goiânia/GO
Data: 24/06/06
Horário: 13:00
Local: Centro Cultural Martin Cererê, Rua 94, St. Sul
Inscrição: R$ 5,00
Informações: tiusam_@hotmail.com
www.expoanime.cjb.net

Gym Normal e Ghost
Data: 25/06/2006
Horário: 10:00
Local: Tales of the Vale - Rua Capitão Roberto Ferreira Maldos, 380 - Centro - São José dos Campos/SP
Taxa de inscrição: R$ 3,00
Prêmio: Booster de Pokémon TCG.
Informações: www.ligapkjoseense.tk ou tiagosilvacintra@yahoo.com.br

PREPARE-SE! DESAFIO À ELITE DOS QUATRO BRASILEIRA 2006!

Na última Nintendo World, você conferiu uma prévia das regras do maior torneio Pokémon que acontece em território nacional. Agora, você conhecerá mais detalhes e como se preparar para o que der e vier. O Desafio à Elite 4 BR é um torneio anual que reúne os maiores treinadores do Brasil em busca do maior título possível: ser o Grande Campeão. E como acontece desde 2001, uma regra especial é decidida para testar a habilidade dos competidores. Este ano, a regra é Multi-Battle Mode: somente serão aceitas inscrições em dupla, em que cada participante entrará com três pokémon, somando seis no total. Cada treinador comandará dois monstros durante o torneio, no qual as batalhas serão 4x4 com um tempo de 15 minutos. Para conhecer melhor essa e outras regras, dê uma olhada no site do evento! Confira a cobertura completa nas próximas edições da sua Nintendo World.

Evento: Anime Friends
Local: (*) São Paulo
Data: 13, 14, 15 e 16 de julho
Horário: (*) 10:00

(*) Para mais informações, procure: *http://www.animefriends.com.br/* (em breve)

ENTRE EM CONTATO!

Queremos conhecer suas loucuras! Este espaço é seu!. Mande seus recordes, dicas de livros, sites, filmes, eventos e tudo mais que você encontrar relacionado a Nintendo.
Mande cartas e e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Comunidade N
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho
São Paulo, SP CEP: 05437-000
Ao enviar sua foto, não se esqueça do nome completo, idade e a cidade onde você mora.

A Nintendo World não se responsabiliza de forma alguma pelos eventos desta seção.



"Mario Orkut World"

Uma rápida busca pelas comunidades do Orkut usando a expressão "Mario World" retorna nada menos do que 70 resultados. Nessas comunidades, as pessoas celebram as maravilhas do eterno jogo do Super NES. Relembram as aventuras ao lado do Yoshi, os perigos dos castelos dos filhos de Bowser, as passagens secretas que poucos encontram e muito mais. E há comunidades de todos os tipos: "Eu amor Mario World", "Eu ainda jogo Mario World", "Sou viciado em Mario World".
A mais popular dessas comunidades é a "Eu zerei Super Mario World" (*http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=640182*), com mais de 41.000 membros! Participe também e mostre ao mundo que você tem bom gosto para games!

O seu próprio Mario World

É claro que o original é sempre o melhor, mas você nunca quis mudar aquela plataforma um pouco de lugar? Colocar mais um cogumelo verde de vida extra na entrada daquela parte mais difícil? Ou mesmo nunca imaginou uma fase que tenha que ser ultrapassada somente pelo ar, ou uma com centenas de inimigos? Se você tiver um pouco de paciência, já dá para brincar de Miyamoto e fazer coisas assim.
É só usar um programinha que existe na internet, chamado "Lunar Magic". Apesar do nome estranho, com ele é possível criar fases inteiras de *Super Mario World*, usando um esquema simplificado de arrastar e soltar.
Porém, mesmo tendo sido um pouco facilitado, o processo de criação das fases ainda é bastante trabalhoso. Afinal, há muita coisa a ser programada: onde cada cano vai sair, quais os blocos que têm itens e os que não têm, onde há passagens secretas, chaves, essas coisas. Por aí já dá para imaginar o trabalho que deve dar para construir um game de verdade.
O site em que você pode fazer o download do Lunar Magic é: *http://fusoya.panicus.org/lm/index.html*.

Enciclopédia Mario World

Faz mais de 15 anos que você joga *Super Mario World*, sim, mas é capaz de afirmar com toda certeza que sabe tudo sobre o jogo? Agora, vai ficar mais fácil saber todos os segredos por trás dessa e de todas as outras aventuras do bigodudo: é só acessar o site Super Mario Wiki, a enciclopédia completa de tudo que diz respeito a Mario e seus amigos.
O endereço é *http://www.mariowiki.com* e lá você encontra dados completos sobre os personagens, itens, lugares, inimigos e quaisquer outras coisas que você quiser saber. O melhor de tudo é que se você encontrar alguma informação errada ou souber de algo que não está escrito lá, você mesmo pode complementar a informação! É a tecnologia chegando ao Reino dos Cogumelos...



Mario ao vivo – e em 2D!

A maioria das pessoas que ouve a expressão "Show de Talentos" normalmente associa a um espetáculo em que cantam pessoas que não sabem cantar e dançam pessoas que não sabem dançar. Mas em uma faculdade de Massachusetts, um grupo de teatro mudou isso: eles representaram um estágio inteiro de *Super Mario Bros.* com atores reais! São cinco minutos de performance em que rola de tudo que acontece no jogo: koopas, goombas, flores de fogo e até um "pause" no meio de um pulo! Para assistir a esse vídeo, visite: *http://www.youtube.com/watch?v=lsbIHAnBOss*. Imperdível!







CONTAGEM REGRESSIVA PARA A NW #100

Coberturas da E3

Sete (beirando os oito) anos de revista, oito edições da E3 visitadas, analisadas e publicadas. São mais coberturas direto do show do que qualquer outra revista de games brasileira já tenha feito. Confira uma a uma, com os principais destaques de cada ano.

E3 1999, NW Nº 10
Destaques: *Donkey Kong 64, Perfect Dark, Resident Evil 2* (N64), Dolphin (o anúncio oficial do sucessor do Nintendo 64).

E3 2000, NW Nº 22
Destaques: *The Legend of Zelda: Majora's Mask, Conker's Bad Fur Day* (N64).
Furos: *Dinosaur Planet, Resident Evil 0* e *Eternal Darkness*... Os três foram cancelados no Nintendo 64 e lançados direto no GameCube.

E3 2001, NW Nº 34
Destaques: *Super Smash Bros. Melee* e *Pikmin* (GC).

E3 2002, NW Nº 46
Destaques: *The Legend of Zelda* (ainda não tinha o subtítulo *The Wind Waker*), *Metroid Prime* (finalmente jogável!) e *Super Mario Sunshine* (GC).

E3 2003, NW Nº 58
Destaques: *Mario Kart: Double Dash!!, F-Zero GX, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Viewtiful Joe* e *Final Fantasy: Crystal Chronicles* (GC).

E3 2004, NW Nº 70
Destaques: The Legend of Zelda (ainda não se chamava Twilight Princess), Resident Evil 4, Metroid Prime 2: Echoes (GC), Nintendo DS.

E3 2005, NW Nº 83
Destaques: *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (GC), *Nintendogs, Mario Kart DS* (DS), Game Boy micro e Revolution.

E3 2006, NW Nº 96
Destaques: veja ao lado e em nossa matéria especial nesta edição.

Confira a entrevista com Satoru Iwata na íntegra, na seção "Extras" do site www.gameworld.com.br.

GAMEWORLD

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: E3 2006

Se a E3 do ano passado foi a estréia do Revolution, revelando o visual do console, esta foi a exibição do Wii, com sua primeira leva de games jogáveis no estande da Nintendo. E ele roubou o show com seus conceitos inovadores.


10

ZAPPER
Homenagem ao NES: um acessório para acoplar no Wii Remote e torná-lo uma pistola com o mesmo nome daquela de 1985.


9

FINAL FANTASY III
Finalmente jogar em inglês este episódio perdido já é uma dádiva. No portátil DS, com gráficos 3D, ajustes no sistema de jogo e tela de toque então...


8

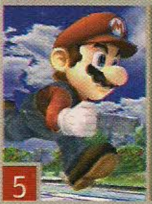
WIICONNECT24
Você dorme, seu console continua trabalhando. Acorde e curta novas fases, novos personagens, presentes, mensagens... As possibilidades são infinitas!


7

RED STEEL
O game da Ubisoft tomou grande parte da coletiva da Nintendo, para mostrar que o Wii também tem jogos com temática adulta e bonitos, muito bonitos.


6

CLASSIC CONTROLLER
O controller clássico do Wii tem um design genial, que lembra o do Super NES, e permitirá jogar confortavelmente os games que você baixar para Virtual Console.


5

SUPER SMASH BROS. BRAWL
Tomou a E3 de assalto com a revelação surpresa num canto secreto do estande da Nintendo. O pequeno trailer empolgou com os personagens inéditos.


4

WII SPORTS
O maior orgulho de Miyamoto não era Zelda ou Mario, mas Wii Sports. Qualquer um na fila pegava e começava a jogar instantaneamente qualquer um dos três títulos de esporte.


3

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Sensação do ano passado no GC, sensação deste ano no Wii - ficou ainda mais emocionante controlar com o Wii Remote + Nunchuk.


2

SUPER MARIO GALAXY
O que seria de um console Nintendo sem um game do Mario? E *Galaxy* não apenas é legal de jogar e novo no conceito, mas também bonito pacas.


1

WII REMOTE
Ele parou o mundo na TGS 2005, mas Miyamoto ainda tinha uma surpresa para o controller do Wii: um alto-falante embutido com sons próprios!

Qual é o game?



Depois do hardcore da edição passada, demos uma colher de chá. Quem matou primeiro a charada do *Captain Commando* (Super NES) foram os leitores Ivan Nikolai Barkow Castilho, Murilo Campos e Rafael Calmon Bermudes dos Santos. E o game desta foto, você sabe qual é? Envie seu palpite para **redacao@nintendoworld.com.br**. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

Importante! Não esqueçam de enviar seus dados completos (nome, endereço e telefone) junto da resposta - isso garante a validade do seu e-mail! **BOA SORTE!**


SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: CAPTAIN COMMANDO (SNES)



GameCube

FIFA Street 2

Todas as quadras



Para disponibilizar todas as quadras para que a pelada role solta em diversos países do game, você terá que realizar uma seqüência no menu principal. Segure L e Y e rapidamente pressione ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

Vitórias fáceis

Vá para a opção dos modos de jogo e selecione Friendly (Amistoso) e escolha seu time e seus jogadores. Depois, selecione a opção Head Start e crie a seguinte regra: faça um jogo que termine com 5 gols, coloque seu time com um Head Start de 4 gols e faça apenas um para vencer a partida, sendo que o time adversário terá que marcar 5 vezes para vencer.

Sonic Riders

Novo Story Mode

Para conseguir habilitar um novo Story Mode no game, o Babylon Story, você precisa terminar o jogo pelo menos uma vez. Assim que começar um novo jogo, a opção para a Babylon Story poderá ser selecionada no menu principal.

Novos equipamentos

Para liberar esses novos e exclusivos equipamentos na loja, você deve cumprir as seguintes tarefas:

Equipamento Hang-On: complete todas as missões Jet, Wave e Storm.
Equipamento Opa-opa: complete todas as missões Jet, Wave e Storm.
Equipamento Super Hang-On: complete todas as missões Jet, Wave e Storm.
Equipamento The Crazy: complete todas as missões Jet, Wave e Storm.
Equipamento Bike Type : termine a Babylon Story.
Equipamento Blue Star II (prancha do Sonic): termine a Babylon Story.
Equipamento Darkness (tênis do Shadow): termine a Hero Story.
Equipamento Egg-Rider (moto do Eggman): termine a Babylon Story.
Equipamento Magic Carpet: termine a Babylon Story.
Equipamento Skate Type (tênis do Shadow): termine a Hero Story.

Super Sonic

Para conseguir que Sonic se transforme na sua versão dourada, você precisa conseguir medalha de ouro em todas as missões do Mission Mode. Assim que for completada, será necessário usar a Chaos Emerald Gear no Sonic. Assim, ele terá grandes poderes.

Mais personagens

Para conseguir habilitar quatro novos personagens, será necessário fazer o seguinte:

AiAi: termine todas as missões Jet, Wave e Storm.
E-10000G: jogue o game por pelo menos 20 horas.
E-10000R: jogue o game por pelo menos 20 horas.
Nights: termine todas as missões Jet, Wave e Storm.
Ulala: termine todas as missões Jet, Wave e Storm.
Cream: termine a Hero Story.
Rouge: termine a Hero Story.
Shadow: termine a Hero Story.
Dr. Eggman (Robotnik): termine a Babylon Story.

Pistas secretas

Para habilitar as duas pistas secretas, você deverá fazer o seguinte:

SEGA Carnival: vença a Heroes Cup ganhando um emblema de ouro.
SEGA Illusion: vença a Babylon Cup ganhando um emblema de ouro. Assim que você conquistar esses prêmios, as pistas estarão disponíveis para que você possa jogar.

Novas músicas

Para poder habilitar novas músicas no Audio Room dentro da opção de Extras, você deve fazer as seguintes tarefas:

Música "Catch Me If You Can": complete o Heroes Story dentro do Story Mode.
Música "Theme of Babylon Garden": complete o Heroes Story dentro do Story Mode.
Música "Theme of Digital Dimension": complete o Babylon Story dentro do Story Mode.
Música "Theme of SEGA Carnival": habilite a pista SEGA Carnival Track no modo World Grand Prix.

Missões

Completando o modo Heroes Story, você habilita o modo Mission. Após fazer o necessário, selecione o novo modo no menu principal.

Cineminha

Saiba o que fazer para poder assistir aos filmes do game no Theater:

Filme do final: complete o modo Babylon Story.
Filme "Insert": complete o modo Hero Story.
Filme de abertura: complete o modo Hero Story.

Nintendo DS

Daigassou! Band Brothers

Bônus profissionais



Para conseguir habilitar os bônus do game, você precisa completar todas as gravações do estúdio no modo Special Event. Desse modo, você habilitará os modos Pro e Edit. Neste último, é possível inserir suas próprias composições. Completando o nível 5 do modo Pro Studio Recording, você poderá utilizar todas as músicas do modo Band Play no single player.

Ticket dourado

Para receber o Gold Recording Ticket, que dá direito a algumas surpresas no game, você deve completar o nível 5 do modo Pro Studio Recording.

Músicas escondidas

Jogue o game ligado com um amigo com outro Nintendo DS para habilitar as novas músicas Abarenbou Shogun Theme e Gmen '75 Theme. Elas aparecerão na opção TV Songs do game e depois podem ser jogadas no modo single player.

Age of Empires: The Age of Kings



Mapas extras

Do mesmo modo que é possível comprar novas unidades no menu "Bônus Items", você pode comprar novos cenários que custam um determinado numero de pontos.

Agincourt: compre este cenário por 250 Empire Points.
Archipelago Large: compre este cenário por 200 Empire Points.
Asia Major: compre este cenário por 300 Empire Points.
Bridges Large: compre este cenário por 100 Empire Points.
Castles: compre este cenário por 150 Empire Points.
France: compre este cenário por 100 Empire Points.
Hannibal's Crossing: compre este cenário por 250 Empire Points.
Hastings: compre este cenário por 250 Empire Points.
Khyber Pass: compre este cenário por 250 Empire Points.
King of the Mountain:

compre este cenário por 300 Empire Points.
Outremer: compre este cenário por 150 Empire Points.
Skirmish Desert: compre este cenário por 250 Empire Points.
Skirmish Plains: compre este cenário por 250 Empire Points.
Swamplands: compre este cenário por 150 Empire Points.
Valley: compre este cenário por 100 Empire Points.

Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day

Controle a tela de título:
Para poder controlar a tela de título do jogo, você terá que fazer algumas coisas engraçadas. Para que o Doutor tire os óculos e diga algumas frases, fale "Glasses glasses" no microfone do portátil. Se depois você falar a palavra "Doctor" na mesma tela de título, o Doutor irá dar gargalhadas ou ficar maluco.

Menu de seleção de testes:
Selecione um jogo salvo e entre na opção Daily Training. Segure Select no momento em que for escolher a opção Brain Age Check para poder selecionar quais testes você deseja realizar para testar a idade de seu cérebro.

Top 3:
Para ter acesso aos três melhores testes que você já realizou, enquanto digita a opção Graph no menu Daily Training, segure Select. Assim os resultados aparecerão na tela.

Selos maiores:
Para deixar os selos dos testes diários ainda maiores, complete com um bom resultado três Brain Challenges em um dia. Se seu progresso for positivo, os selos aumentarão de tamanho.

Extras do game:
Conseguindo um certo número de selos no game, você terá direito a alguns extras.

Minigame Low to High: consiga um selo.
Minigame Syllable Count: consiga dois selos.
Minigame Head Count: consiga três selos.
Opção Tips: consiga cinco selos.
Opção Stamp Designer (para desenhar selos): consiga sete selos.
Dificuldade Hard para o minigame Head Count: consiga nove selos.
Dificuldade Hard para o jogo Calculations x 100: consiga onze selos.
Minigame Triangle Math: consiga 13 selos.
Minigame Time Lapse: consiga 15 selos.
Dificuldade Hard para o minigame Triangle Math: consiga 17 selos.
Minigame Voice Calculation: consiga 19 selos.

Super Princess Peach

Novo golpe especial
Para conseguir habilitar o movimento especial Dash Attack Kassa, ou Dashbrella, você precisa ter terminado o game pelo menos uma vez. Este golpe permite que Peach realize um ataque enquanto faz o dash. Para isso, pressione B ou Y para realizar o golpe enquanto estiver fazendo um dash.

Muitas emoções
Para habilitar o "Endlesss Fever", um item que, se utilizado, impede que sua barra de emoções se esgote, você deve completar TODAS as fazes do game pelo menos DUAS VEZES. Todos os seus Puzzles e Music History devem estar completos e você deve vencer todos os minigames (não é necessário encontrar todos os inimigos). Assim que tiver feito todas as exigências, vá para a opção Shop e compre o item Endless Fever. Ele é o último item que você irá comprar, porém, ele não custará nada. Caso você queira desabilitá-lo mais tarde no game, será necessário ir ao menu de extras.

Fase 8-6
Para conseguir chegar até a fase 8-6, você deverá pegar todos os Toads disponíveis em cada área da fase.

Telas variadas
É possível fazer com que a tela de abertura se modifique dependendo da hora em que você joga. Para isso, basta ajustar o relógio interno do seu DS ou jogar em horários variados. Se você jogar de dia, o cenário de abertura estará claro e com Sol. Se jogar à noite, tudo estará escuro e a bela Peach estará dormindo em uma nuvem.

Minigame de abertura
Na tela de abertura do game, segure R e aperte Start. Logo um minigame no qual você deve empurrar todos os Toads para fora da tela irá começar. Se quiser recomeçar o joguinho, basta segurar R e apertar Start novamente.

Moedas infinitas
Compre a Courage Soda no Shop por 1.000 moedas. Depois, jogue qualquer fase e destrua qualquer monstro para receber cinco moedas. Logo, avance até que a parte em que o monstro estava suma da tela e depois volte para que o mesmo monstro reapareça. Destrua-o novamente para receber mais cinco moedas. Repita a operação quantas vezes achar necessário.

Vida fácil
Para encher a barra amarela abaixo do seu coração, encontre um local em que não haja inimigos e onde Peach possa ficar imóvel. Não mexa nos comandos nem na tela sensível ao toque. O guarda-chuva da princesa protegerá a cabeça dela e a barra irá se encher.



Tetris DS

Modo sem fim
Para habilitar este modo, você deve antes terminar o Standard Mode. O novo modo infinito estará acessível quando você escolher uma fase no Standard Marathon Mode.

Mais músicas
As músicas a seguir são obtidas no modo Standard Marathon. Saiba o que você deve fazer para consegui-las.
Música Ancient Tetris (Tetris GB – Música A): chegue até a fase número 19.
Música Balloon Tetris (Tema do Touch Mode): chegue até a fase número 14.
Música Basement Tetris: chegue até a fase número 3.
Música Bowser Battle: chegue até a fase número 10.
CongraTetris: termine a Marathon (ultrapasse as 200 linhas).
Mario Tetris 3: chegue até a fase número 4.
Rushed Tetris: chegue até a fase número 16.
Tetris Climber: chegue até a fase número 15
Tetris DK: chegue até a fase número 13.

Pokémon Trozei!

Mais dificuldade
Se o jogo dos Pokémon está muito fácil para você, tente habilitar o modo Hard. Para isso, você deve terminar o modo Adventure para que essa dificuldade esteja disponível na próxima vez que você jogar o mesmo modo.

Para sempre
Existe um modo no game chamado "Forever". Para poder jogá-lo, você precisa terminar o modo Adventure pelo menos duas vezes e depois habilitar este modo na seção Options no menu principal.

GBA

Tales of Phantasia

Invocações opcionais
Existem diversas invocações (summons) que podem ser obtidas sem completar todo o game, mas realizando algumas tarefas fora do caminho logo após você ter obtido as Tech Birds.
Chameleon: pegue a Emerald Pact Ring na Gnome's Cave no futuro e depois vá até o décimo sexto andar da Morila Mineshaft, ele estará numa sala repleta de gás.
Gremlin: pegue a Sapphire Ring na Undine's Cave e vá até o vigésimo primeiro andar da Morila Mineshaft. Ele estará numa sala repleta de gás localizada ao sul.
Pluto: vá para a Dwaren Ruins, obtenha o Lapiz Ring e vá para o nono andar para enfrentar o chefe Pluto/Brute. Quando você vencê-los, Pluto será sua invocação.



The Spirit of Darkness, Shadow: vá até o Lone (Sylph) Valley e pegue o Pact Ring nas catacumbas. Depois, vá para a Cave of Darkness ao sudoeste de Arlee.

The Spirit of Light, Aska: vá para Alvanista e converse com a mulher parada na entrada ao sul. Depois, volte para a máquina do tempo em Thor e peça para Aska ser libertada.

Novas dungeons
Depois que você tiver descoberto o Dhaos' Castle no futuro, duas novas dungeons estarão disponíveis:
Dwarven Ruins: no Treasure Room do vigésimo primeiro andar de Morila, existe um botão azul que se você utilizá-lo, revelará um portal para a nova dungeon, que possui um total de nove andares.
Morila Mineshaft (subterrâneo): depois que você descobrir o Dhaos' Castle, vá para o nono andar da Morila Mineshaft onde agora estarão abertos mais 12 andares.

A seqüência Ishitori
Toda vez que você jogar Ishitori com o Ishitori Master no Alvanista Castle, jogue primeiro. Depois, escolha o número de quantidade de pedras mais próximo a esta seqüência: 1-5-9-13-17-21-25-29-33-37-41-45-49-53-57... e assim por diante. Você nunca perderá.

Batalhas mais difíceis
Para poder habilitar o modo Battle Level 3, que é conhecido como a dificuldade maníaca, basta terminar o jogo uma vez.

Minigame
Para jogar o minigame chamado "Let's Go Arche", você precisa terminar o jogo uma vez.

Novo modo de jogo
Terminado o game uma vez, você consegue habilitar o modo New Game +, que permite que você jogue o game novamente mantendo os mesmos itens e níveis conquistados no game anterior sendo que agora o jogo estará mais difícil.

Dr. Mario / Puzzle League



Modo de jogo horizontal
Para todos os jogos (*Dr. Mario, Panel de Pon, Tetris Attack* e *Puzzle League*), existe um modo de jogo em quem a tela vira 90 graus. Para jogar este modo, você terá que virar seu GBA. O visual é aumentado para se poder enxergar melhor o campo. Para jogar este modo em *Dr. Mario*, termine Vírus Level 20 no modo de um jogador. Para jogar este modo em *Panel de Pon*, ultrapasse os 10.000 pontos no Endless Mode.

Modo de jogo vertical
Termine o 1-Player Line mode terminando o nível 6-5 para habilitar o Vertical Mode. Isso permitirá que você jogue os modos Marathon, Timed e Garbage.

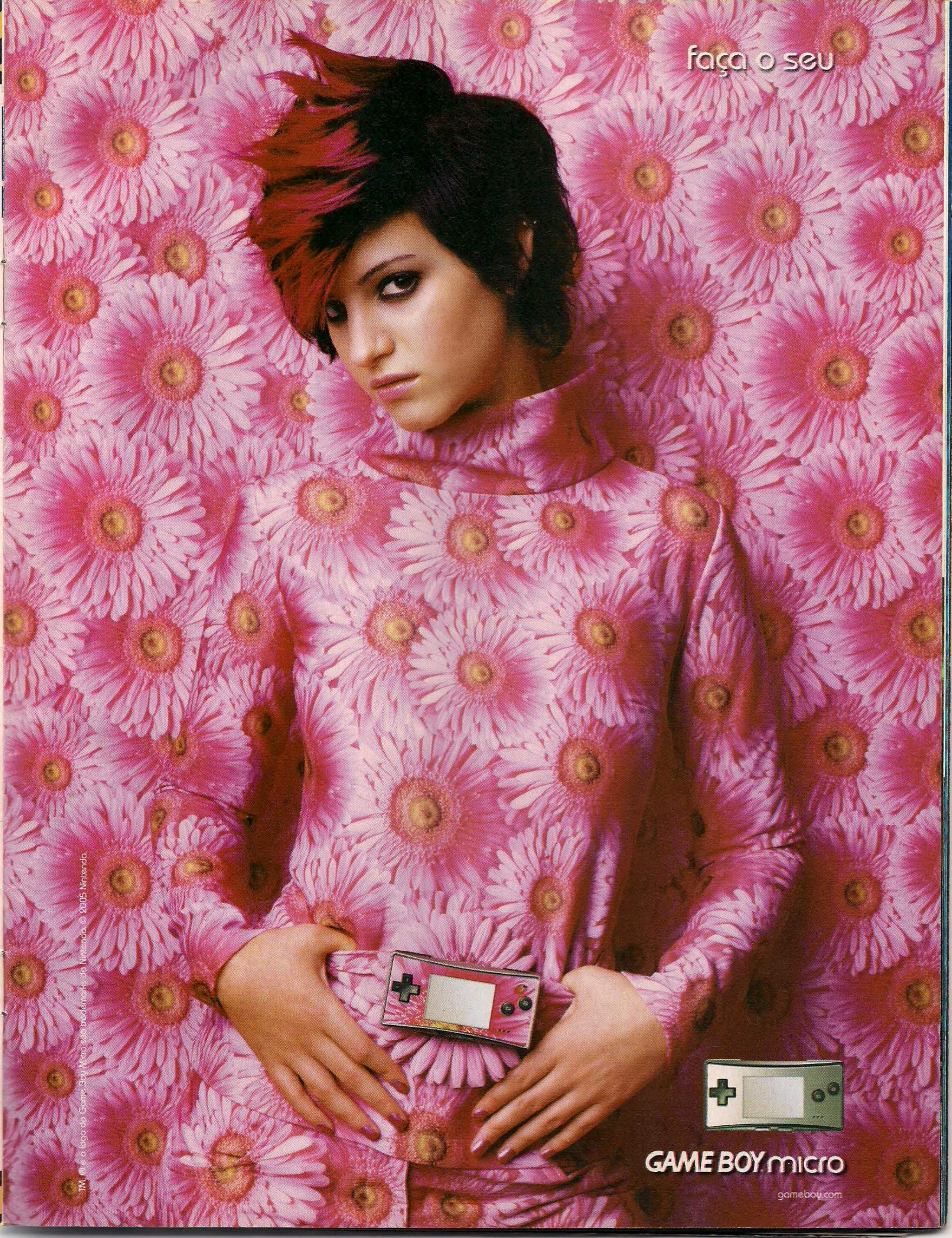
Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters: World Championship Tournament 2006

Senhas
Digitando a numeração indicada no menu passwords, você receberá novas cartas para ajudá-lo no torneio:

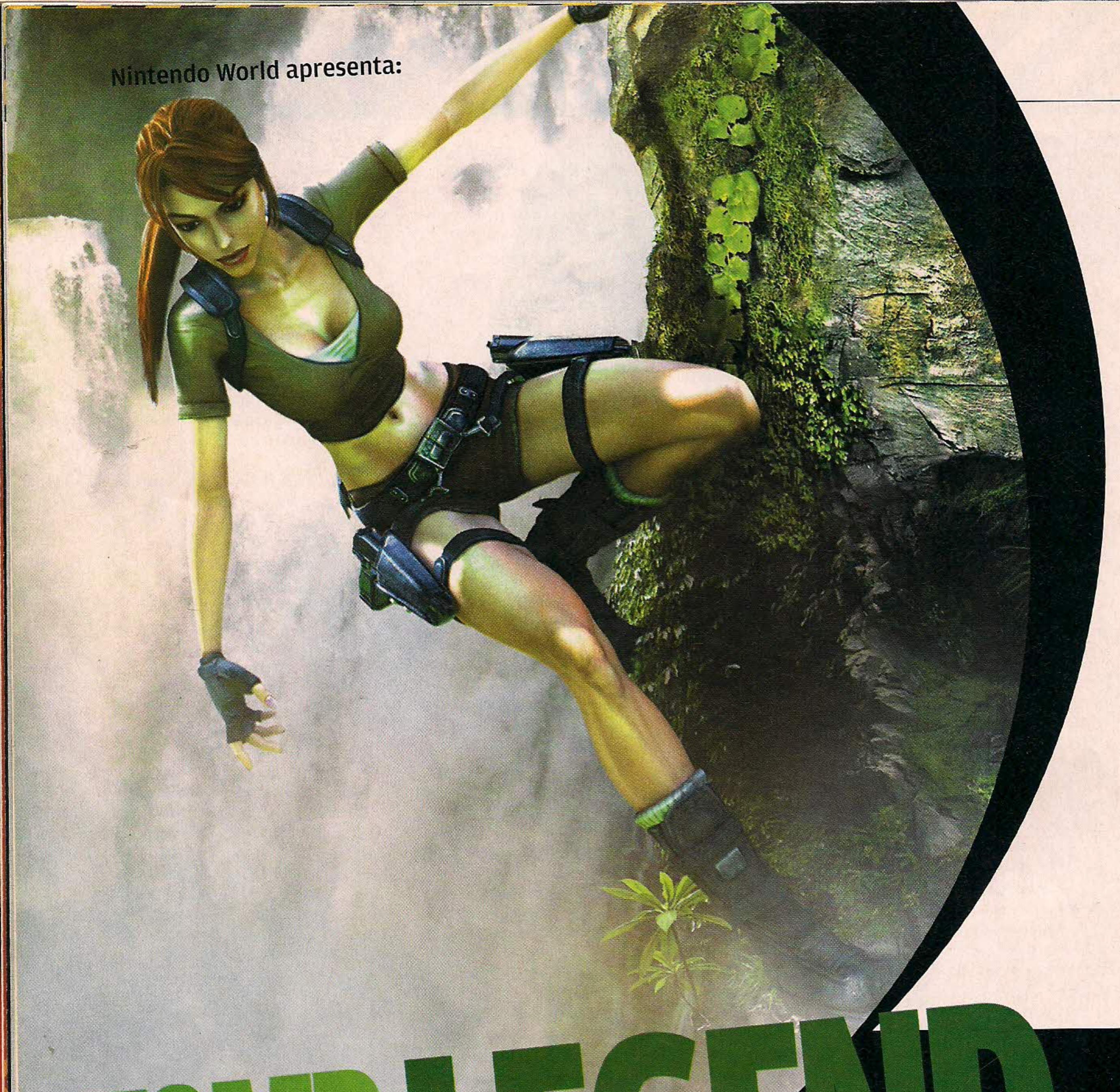
Andro Sphinx: insira a senha 15013468.
Armed Dragon LV3: insira a senha 00980973.
Armed Dragon LV5: insira a senha 46384672.
Battle Ox: insira a senha 05053103.
Black Pendant: insira a senha 65169794.
Blue-Eyes Ultimate Dragon: insira a senha 23995346.
Blue-Eyes White Dragon: insira a senha 89631139.
Bottomless Trap Hole: insira a senha 29401950.
Call of The Haunted: insira a senha 97077563.
Cannon Soldier: insira a senha 11384280.
Change of Heart: insira a senha 04031928.
Cyber Dragon: insira a senha 70095154.
Cyber End Dragon: insira a senha 01546123.
Cyber Jar: insira a senha 34124316.
Cyber-Stein: insira a senha 69015963.
Dark Elf: insira a senha 21417692.
Dark Hole: insira a senha 53129443.
Dark Magician: insira a senha 46986414.
Delinquent Duo: insira a senha 44763025.
Different Dimension Capsule: insira a senha 11961740.
Ebon Magician Curran: insira a senha 46128067.
Enchanted Javelin: insira a senha 96355986.
End of the World: insira a senha 08198712.
Exodia the Forbidden One: insira a senha 33396948.
Fissure: insira a senha 66788016.
Formation Union: insira a senha 26931058.
Fusion Recovery: insira a senha 18511384.
Gemini Elf: insira a senha 69140098.
Goddess with the Third Eye: insira a senha 53493204.
Golden Homunculus: insira a senha 27408609.
Guardian of the Throne Room: insira a senha 47879985.
Heavy Storm: insira a senha 19613556.
Inferno Tempest: insira a senha 14391920.
Invader of the Throne: insira a senha 03056267.
Jerry Beans Man: insira a senha 23635815.
La Jinn The Mystical Genie of The Lamp: insira a senha 97590747.
Level Modulation: insira a senha 61850482.
Level Up!: insira a senha 25290459.
Mage Power: insira a senha 83746708.
Magic Jammer: insira a senha 77414722.
Malevolent Nuzzler: insira a senha 99597615.
Mask of Restrict: insira a senha 29549364.
Messenger of Peace: insira a senha 44656491.
Moisture Creature: insira a senha 75285069.
Monster Reborn: insira a senha 83764718.
Mystical Knight of Jackal: insira a senha 98745000.
Mystical Space Typhoon: insira a senha 05318639.
Needle Wall: insira a senha 38299233.
Needle Worm: insira a senha 81843628.
Ojama Black: insira a senha 79335209.
Ojama Delta Hurricane!!: insira a senha 08251996.
Ojama Green:



insira a senha 12482652.
Ojama King: insira a senha 90140980.
Ojama Trio: insira a senha 29843091.
Ojama Yellow: insira a senha 42941100.
Ojamagic: insira a senha 24643836.
Ojamuscle: insira a senha 98259197.
Polymerization: insira a senha 24094653.
Princess Curran: insira a senha 02316186.
Pyro Clock of Destiny: insira a senha 01082946.
Re-Fusion: insira a senha 74694807.
Red-Eyes B. Dragon: insira a senha 74677422.
Robbin' Goblin: insira a senha 88279736.
Ruin, Queen of Oblivion: insira a senha 46427957.
Skilled Dark Magician: insira a senha 73752131.
Soul Exchange: insira a senha 68005187.
Sphinx Teleia: insira a senha 51402177.
Summoned Skull: insira a senha 70781052.
The Agent of Judgment – Saturn: insira a senha 91345518.
The Bistro Butcher: insira a senha 71107816.
Theinen the Great Sphinx: insira a senha 87997872.
Toon Goblin Attack Force: insira a senha 15270885.
Trap Hole: insira a senha 04206964.
Trial of the Princesses: insira a senha 72709014.
Tribute to The Doomed: insira a senha 79759861.
Vampire Genesis: insira a senha 22056710.
VWXYZ-Dragon Catapult Cannon: insira a senha 84243274.
Wall of Revealing Light: insira a senha 17078030.
X-Head Cannon: insira a senha 62651957.
XYZ-Dragon Cannon: insira a senha 91998119.
Y-Dragon Head: insira a senha 65622692.
Z-Metal Tank: insira a senha 64500000. (NW)


faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.

Nintendo World apresenta:



TOMB RAIDER: LEGEND

Mulher bonita e uma grande aventura! Precisa mais?
Os rumores sobre o fim da aventureira mais cobiçada dos games realmente eram exagerados. Lara Croft retorna em plena forma em uma grande aventura para GameCube, com **Tomb Raider: Legend.**

A reconstrução deu muito trabalho, mas valeu a pena!

Existe alguma figura da cultura pop que ficou mais tempo na lama que Lara Croft? (Estamos falando da lama proverbial e não de nenhum fetiche maluco). Quando o primeiro jogo da série foi lançado em 1996, a heroína virtual se tornou um ícone dos videogames quase da noite para o dia. E ela mereceu todo o sucesso: o *Tomb Raider* original, mesmo que pareça ridículo nos dias de hoje, foi algo revolucionário para a época. Mas a Eidos e a produtora Core Design continuaram a lançar seqüências atrás de seqüências num passo quase anual. A qualidade dos jogos sofreu como resultado da gana comercial, e cada título foi menos inspirador que o anterior. Depois que *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (e a seqüência de filmes medíocres) foi lançado em 2003, a série perdeu força e foi praticamente ignorada, mesmo com os fãs mais devotos, e os dias de Lara no topo das paradas pareciam somente uma memória distante.

Depois de umas boas férias forçadas, a senhorita Croft tem uma chance de dar a volta por cima.

A nova aventura da nova Lara está sendo desenvolvida pela Crystal Dynamics – a mesma equipe do clássico *Legacy of Kain: Soul Reaver* –, que se reuniu com o co-criador de *Tomb Raider*, Toby Gard, para criar o melhor game da série, que em breve fará os marmanjos de plantão suspirarem no GameCube.

De volta para o futuro

Basicamente, a série *Tomb Raider* não era mais do que uma versão tridimensional dos puzzles encontrados nos jogos *Prince of Persia*.

A diferença, é que POP soube evoluir de acordo com o tempo, enquanto que *Tomb Raider* permaneceu no mesmo patamar durante anos. Cada seqüência apresentava as mesmas fases monótonas e movimentos robóticos da personagem. Se os heróis dos outros jogos podiam se mover com naturalidade, o que havia de errado com Lara? Bem, o que interessa é que agora Lara está natural. A Crystal Dynamics alterou a mecânica da série e reconstruiu tudo do zero. Como resultado, podemos ver Lara se mover com agilidade e graça, capazes de surpreender até mesmo os criadores de *Prince of Persia*.

Além de reinventar a sensação do jogo, *Legend* também recaptura o elemento-chave do sucesso do *Tomb Raider* original com os princípios da criação de fases. O jogo começa com Lara fora de um templo abandonado no alto das montanhas, na Bolívia. Depois de escalar um penhasco íngreme (e de admirar a cachoeira ali perto), a heroína tem que traçar uma rota por cima da encosta rochosa até o interior das ruínas, depois enfrentar uma série de perigos mortíferos dentro do templo enquanto busca







Olha que beleza de polígonos rodando no Cube!





A velha-nova Mansão Croft nunca foi tão convidativa.





por um artefato lendário. Toda a ação flui muito naturalmente, combinando os desafios que exigem acrobacias com puzzles de queimar neurônios.
E, diferente de suas recentes aventuras, Lara passa a maior parte do tempo dentro de catacumbas. É claro que ela ainda vai usar aquele vestidinho preto para ir a uma festa da alta sociedade em Tokyo. Mas como essas noites urbanas sempre acabam com acrobacias, elas são muito bem-vindas no jogo e seja qual for o destino, os ambientes criados são os mais impressionantes e belos que um arqueólogo já sonhou ver.

Fogo cruzado

Embora a velocidade das seqüências de puzzles seja mais bem descrita como metódica, as coisas aceleram quando Lara se depara com figuras nefastas que apenas querem mandá-la para sua própria tumba. As lutas com armas de fogo aparecem com freqüência na aventura e são muito melhores do que em qualquer outro título da série. Tendo em vista que Lara quase sempre está em desvantagem numérica em relação aos inimigos, é importante tirar vantagem dos ambientes. Ela pode buscar abrigo (mas muitos objetos são destrutíveis, então nada de tentar se esconder para sempre), atirar contra alvos ambientais específicos para detonar explosivos próximos, derrubar estruturas sobre os inimigos e muito mais. Como nos jogos anteriores de *Tomb Raider*, um sistema de mira permite que Lara atire enquanto se move, mas quanto mais longe ela estiver de seu alvo, menos precisos serão os disparos. Para obter melhor precisão, você pode mudar para a perspectiva acima dos ombros e usar a mira manual. Além das duas pistolas que são marcas registradas, Lara

LARA CROFT PORTÁTIL

Carregue Lara na palma de sua mão em duas versões portáteis do jogo Tomb Raider: Legend.

Tomb Raider: Legend para DS é apenas uma versão reduzida de seu irmão para console. Lara carrega os mesmos movimentos e equipamentos (incluindo o gancho), e o jogo é totalmente 3D. Os movimentos são restritos ao eixo horizontal, para compensar a tela menor e a ausência de um controle analógico. Na maior parte do tempo, a tela sensível ao toque exibe o inventário de Lara, permitindo que você equipe diferentes itens e armas enquanto se move, mas essa tela pode mostrar uma visão expandida do ambiente quando a personagem se depara com determinados obstáculos.
O mais impressionante é que o jogo traz cenas de corte em CG que imitam os gráficos em tempo real da versão para GameCube, incluindo algumas vozes também. Esperamos que os elementos restantes desse jogo possam ser implementados em tempo para o lançamento, que está previsto para o próximo semestre. Neste promissor semestre, devemos ver o lançamento do *Tomb Raider: Legend* para Game Boy Advance. Embora esse jogo siga a mesma história e passe pelos







pode carregar uma arma de fogo adicional, como uma escopeta ou um rifle automático (normalmente obtidos dos corpos de seus inimigos mortos). Croft também pode jogar granadas, que são muito úteis para eliminar múltiplos inimigos de uma só vez ou para dispersar as concentrações de adversários (sim, os bandidos também sabem buscar abrigo).

A apresentação é tão boa quanto a jogabilidade, e rivaliza com qualquer outro jogo da atual geração.



Empréstimo

Como parte do processo de atualização de *Tomb Raider*, a Crystal Dynamics não teve medo de pegar emprestadas as boas idéias de outros jogos contemporâneos. O esquema de plataformas do jogo se parece muito com o atual *Prince of Persia*, e Lara vem equipada com um gancho semelhante ao visto no jogo *The Two Thrones*. Assim como o príncipe, Lara pode usar esse gancho para escalar ou descer para diferentes níveis, atravessar buracos grandes e manipular objetos à distância. Ela também vem com binóculos capazes de escanear e analisar diversos objetos no estilo *Metroid Prime*. A inspiração de *Resident Evil 4* e *Shenmue* vem na forma dos eventos rápidos: uma série de comandos de botões subitamente aparece na tela, e basta inseri-los corretamente (e rapidamente) para que Lara execute movimentos impressionantes, adicionando um pouco de animação cinematográfica ao jogo. Finalmente, como qualquer heroína de ação que se preze, Lara vai se ver em algumas perseguições em alta velocidade - neste caso, sobre uma motocicleta.

Embora tenhamos visto muitos desses elementos em outros jogos atuais, a Crystal Dynamics se apropriou deles com êxito. Tudo se encaixa no contexto do jogo e serve para reforçar a experiência de *Tomb Raider*, e não para torná-la insossa.

Beleza de verdade

Para acompanhar todo esse novo conteúdo, a empresa apresenta uma boa dose de estilo. Além de Lara, todo o cenário rouba a atenção no jogo. Todos os locais foram desenhados com muito primor: desde as catacumbas do Rei Arthur, passando pelos raios de luz que penetram através dos telhados quebrados, até a arquitetura majestosa da Mansão Croft. Ainda mais impressionante, os elementos de puzzles e plataformas foram implementados de maneira que parecem totalmente naturais - raramente algo parece artificial ou fora de lugar. Tudo isso potencializa a sensação de imersão, permitindo que os jogadores se entreguem ao clima de exploração e descobertas do jogo. E enquanto você sacia sua visão com os ótimos cenários, as músicas conduzidas por uma orquestra oferecem o mesmo alívio para os ouvidos. No final das contas, a apresentação é absorvida no jogo e rivaliza qualquer outro jogo atual (com exceção para os colegas de Lara que não param de falar no ouvido da heroína). Embora boa parte da narrativa explore o passado de Lara, o jogo trata da ressurreição do seu futuro. Esse jogo promete provar que o Tomb Raider original não foi apenas um acaso. Existe alguma coisa muito forte no original, e tudo que precisávamos era de uma abordagem clara e aberta para perceber isso novamente. A lenda vive e o futuro nunca foi tão promissor.

mesmos lugares das outras versões, o jogo para GBA é de plataforma tradicional em 2D. Quando olhamos para as aventuras passadas de Lara no Game Boy Color, esse jogo lembra um pouco os antigos títulos de *Prince of Persia* que serviram como fonte de inspiração para a série original de *Tomb Raider*. A ênfase maior vai para a precisão do sistema de plataformas, que é mais aprimorado do que nas outras duas versões de *Legend*. Os puzzles e ação com armas de fogo ficaram em segundo plano. Lara se move com ótimos detalhes e fluidez (a animação lembra um pouco os personagens de jogos como *Out of This World* e *Flashback*), mas são os controles que determinam o sucesso ou o fracasso de jogos desse tipo. Nesse aspecto, ainda é muito cedo para dizermos como *Legend* vai se sair. Vamos cruzar os dedos. Mas vale lembrar que jogos de plataforma de qualidade são muito raros nos dias de hoje.





Quando estiver explorando as catacumbas, é importante vestir as roupas certas.

O HOMEM POR TRÁS DA LENDA



Discutimos passado, presente e futuro de Lara com seu criador, Toby Gard.



Nintendo World: Para o jogo *Tomb Raider: Legend*, você recebeu o crédito de designer de personagem e consultor criativo. Pode nos contar mais sobre seu trabalho como consultor criativo?

Toby Gard: É sempre muito difícil arranjar um nome para minha ocupação, porque eu faço muitas coisas diferentes. Eu trabalhei em cima do roteiro com os responsáveis por ele. Quando eu cheguei, nós reescrevemos a história juntos para que ela ficasse mais enfocada no passado de Lara e mais ligada aos objetivos que eu estabeleci para levar a personagem adiante. Eu fiz o redesenho de Lara e ajudei o artista responsável pelos personagens a cuidar de outros personagens, roupas e tudo mais. Eu também trabalhei com o sistema de animação de Lara. O que mais...? Eu acho que estava dando retorno sobre a jogabilidade e sobre os sistemas do jogo para o designer-chefe. Além disso, no final, eu dirigi todas as cenas de corte.

NW: Fale mais sobre as origens da personagem.

TG: Na verdade, o jogo veio em primeiro lugar. O conceito original era colocar personagens tridimensionais, no estilo de *Virtua Fighter* num ambiente de masmorras semelhante ao de *Ultima Underworld*. Depois, pegamos tudo isso e decidimos que iríamos colocar elementos de plataforma que funcionassem na perspectiva em terceira pessoa. Estava claro para nós que os ambientes que poderíamos criar na época seriam grandes, cheios de blocos e fechados. Então, com tudo isso em mente, pensamos num tema inspirado em Indiana Jones para o jogo. É sério! A personagem veio depois de tudo isso. Queríamos algo diferente de Indiana Jones e de todos os outros personagens que estavam em alta naquela época. Sempre que eu via alguém jogar *Virtua Fighter* – que foi o primeiro grande jogo com personagens 3D – percebia que, embora o jogo oferecesse apenas duas personagens mulheres, elas sempre estavam presentes nas lutas. Eu achei que isso era algo que as pessoas ainda não haviam percebido. Isso aliado ao fato de que eu gosto de desenhar e animar personagens femininos – eu os acho interessantes – me guiou no começo do processo de criação de Lara Croft. O fato de ela ser uma aristocrata veio depois, pois eu queria criar um personagem que fugisse do padrão dos heróis americanos. Achei que uma mulher aristocrata seria muito interessante. E tudo isso não passava de um rascunho.

NW: Este é o primeiro jogo de *Tomb Raider* no qual você trabalha, desde o original. O que o motivou a voltar para a série e como você se sente nessa reunião com Lara depois de tantos anos?

TG: O que mais me interessou foi que a franquia se mudou para outro estúdio. E que o novo estúdio começaria com uma Lara nova em folha, com menos vícios que a Core. A Core foi claramente muito inflexível nos jogos anteriores da série. Eu achei que como a personagem havia se desviado completamente de meu projeto original, essa era a oportunidade de voltar, de colocar a mão na massa e garantir que essa nova direção tomada por Lara vai ser consistente em relação ao conceito original.

NW: O modelo de personagem de Lara mudou de forma considerável. Pode nos contar um pouco mais sobre esse processo e dizer qual era seu objetivo com o novo visual?

TG: O que mais me chocou quando percebi a progressão de Lara ao longo dos anos... ela era bastante estilizada no primeiro jogo, em termos de proporções e tudo mais. E ao longo dos jogos que seguiram na seqüência, sobretudo até o *Angel of Darkness*, e também a direção que a Crystal Dynamics estava tomando, estava retendo alguma parte do visual de desenho animado da personagem, mas estava se aproximando muito da realidade. Lara ganhou proporções muito realistas, mas ela ainda carregava algo irreal, meio caricato. Eu achei que o melhor seria tomar a direção contrária e exagerar nas proporções, colocando elevadas quantidades de detalhes na pele, na musculatura e na estrutura da personagem para que ela parecesse real nesses aspectos, mas ainda mantivesse a sensação icônica de um personagem em termos de proporções. Esse era o objetivo. Foi uma tentativa de fazer Lara parecer mais "geração atual", porque não acho que ela tenha evoluído muito antes disso.

"Eu sempre achei que uma das forças da Nintendo é a interface..."

NW: *Tomb Raider: Legend* revitalizou a franquia. Você acha que essa era a última chance da série de continuar relevante, e qual foi a importância de ter a perspectiva nova de uma nova produtora?

TG: A nova perspectiva foi algo incrível, porque acima de tudo, os caras da Crystal Dynamics não estavam cansados de trabalhar com *Tomb Raider*. Eles estavam animados. E eu acho que essa animação e energia que todos na equipe tinham é apresentada no jogo final. Se essa foi ou não a última chance, eu devo dizer que Lara Croft é uma personagem muito interessante e muito querida. É claro que isso não significa nada sem jogos bons e divertidos que proporcionem uma experiência prazerosa. Então não sei dizer se essa foi a última chance. Mas ficou claro para todos envolvidos no projeto que tínhamos que fazer algo que fosse realmente justificável. Fazer um jogo que fosse digno do nome Lara Croft.

NW: Como você mencionou, *Legend* recaptura o espírito do jogo original. Isso foi importante para você e para a equipe da Crystal Dynamics?

TG: Sim, essa era uma das metas fundamentais da Crystal Dynamics antes mesmo de eu chegar lá. Eles olharam para os jogos anteriores, principalmente para o primeiro jogo, que foi o mais popular, e tentaram retomar os elementos básicos. Isso tudo foi uma reação ao *Angel of Darkness*, que ficou muito distante de todo o conceito de *Tomb Raider*. Então essa era a meta principal: voltar para as catacumbas e tornar Lara uma personagem mais realista.

NW: Como anda seu estúdio de desenvolvimento, o Confounding Factor? Sua empresa ainda interessa ou você vai se concentrar em Tomb Raider?

TG: Eu vou ficar mais um tempo com Lara. Acho que demos passos muito importantes com *Legend*, e acho que existem histórias muito mais interessantes que podemos construir em torno disso. Estou muito interessado em explorar mais aspectos da personalidade de Lara. Eu tive que fechar a Confounding Factor depois que fui chamado para a Crystal Dynamics. E não tenho planos de retomar as atividades daquela empresa muito cedo.

NW: Na sua opinião, como as aventuras de Lara vão ficar no Wii?

TG: Para ser honesto, eu não sei muito sobre o Wii. Ainda não tive tempo de me informar sobre o assunto. (risos) Seria muito interessante ver o que podemos fazer com o sensor de movimento do controller. Eu sempre achei que uma das forças da Nintendo é a interface, a maneira como eles a renovam, com os jogos. É algo em que estou muito interessado. Sou um grande fã da Nintendo. Sempre sonhei em trabalhar com a Nintendo.

NW: Por fim, pode nos contar mais sobre que Lara esperar no futuro?

TG: Ainda é muito cedo para falar nisso. Ainda estamos sonhando com as coisas que queremos para o futuro. (risos) Eu acho que os jogos de *Tomb Raider* abordam a exploração de mistérios, e temos muitos mistérios para explorar. Também acho que podemos nos aprofundar na personalidade de Lara. Para ser honesto, acho excitante encontrar os traços de personalidade que podem criar bons jogos. *Legend* foi um jogo muito especial para esse estúdio, pois diferente dos jogos da Core, ele foi criado do zero. Nosso objetivo era recriar a base de *Tomb Raider*, com ótimos controles e estabilidade. Temos a oportunidade de melhorar isso no futuro, inovar a série para que a experiência seja aprofundada. Existe um mundo de possibilidades, porque a base do jogo é a exploração e a descoberta de mistérios. O espaço que temos é muito abrangente. NW

NAS BANCAS









Um estilo de revista para cada tipo de leitor.

FUTURO

www.gameworld.com.br
www.pcmag.com.br

Picto-Chat



A E3 2006 acabou, mas o que presenciamos por lá foi algo que ficará para sempre em nossas memórias...

Jô: Tô muito mais tranq-"Wii"-lo hoje, depois de jogar. Quase não fico perturbado pelo horror do nome ridículo. O Miyamoto disse, o Mario disse, nem dá tanta vergonha em falar Wii.

Pablo: Olha, eu ainda tenho um certo pudor em falar esse nome. Revolution soa muito melhor. Mas jogar não tem nada a ver com isso.

Jô: É monossilábico. Monossílabos são bons.

Testa: Não vejo problemas no nome...

Pablo: Depende. Poderia ser pior. Poderia se chamar Pii. Ou Xii. Ou Zii.

Testa: Até porque, com o show que a Nintendo deu na feira, já foi o bastante para eu escolher o meu primeiro console da "nova geração"...

Jô: Não vai ser meu primeiro, mas certamente vai ser meu.

Fabio Santana: Eu adorei o nome de cara. É moderno, é simples, é universal, não precisa abreviar. Justamente o que a Nintendo precisa para atingir um público mais abrangente.

Pablo: A Nintendo é muito esperta. O Wii não é um videogame como o PS3 ou o 360. É algo a mais. É diferente. As pessoas irão comprá-lo pela experiência. A qualidade gráfica será algo secundário. Quer dizer, as pessoas não irão se importar se os games não forem muito bonitos.

Jô: Mas os gráficos são bem decentes.

Pablo: Em se tratando de um GameCube...

Fabio Santana: Pra mim, os games apresentados estão mais bonitos do que eu imaginava que o Wii fosse capaz de fazer. São os jogos mais belos que a Nintendo já criou.

Jô: Ah, vai... O Cube é capaz de efeitos que muito console que pesa quatro vezes mais que ele não arrisca.

Pablo: Sim, mas como eu disse, gráfico aqui não é importante. O Wii faz você suar, cara. E nem precisa de um tapetinho para isso!

Jô: Faz suar mesmo.

Testa: Vai dar para ouvir som pelo controle, por exemplo! ;o)

Jô: Isso me deixou maluco. Pegava uma moeda no *Mario Galaxy*, ela tocava na minha mão. Tacava uma flecha no *Zelda*, o som viajava da minha mão para a TV!

Pablo: Qual game vocês querem jogar mais? Se eu ficar só no Wii Tennis, está mais do que bom.

Jô: *WarioWare*... *Mario Galaxy* e *METROID*!!!!

Fabio Santana: Eu quero jogar *Super Smash Bros. Brawl* via Wi-Fi!

Testa: *Red Steel*, *Mario Galaxy* e o *Tennis*.

Fabio Santana: Na verdade, eu estou mais interessado nos games da segunda ou terceira leva do Wii. Será quando os desenvolvedores terão entendido melhor a máquina e seus conceitos. Aí vão sair coisas que até Deus duvida!

Pablo: Deus? Você tá falando do Miyamoto?

Jô: Cara, eu coloquei uma dentadura na boca de uma velha no *WarioWare*. Isso é entretenimento sem limites...

Fabio Santana: É disso que estou falando! Novas idéias, novas maneiras de jogar... Coisas que irão revitalizar a indústria de games.

Testa: Pois é, quero experimentar logo, para ver como funciona!

Pablo: De ponta-cabeça, os jogos já estão. Só falta nós ficarmos de ponta-cabeça.

Testa: Bom, no *Zelda Twilight* pelo menos, você ficaram de ponta-cabeça, não foi?

Jô: Sim! Maravilhoso!

Fabio Santana: Só achei uma pena a Nintendo não ter nem uma estaçãozinha de jogo para GameCube ou GBA esse ano.

Testa: E que bom saber que serão lançadas as duas versões, para o GameCube e para o Wii, no dia do seu lançamento!

Pablo: Houve quem reclamasse dessas duas versões. Eu acho que é uma boa para ninguém reclamar de nada.

Jô: Foi lindo isso! Ninguém fica excluído!

Testa: Pois é, os "cubistas" não mereciam essa exclusão! NW


AQUI VOCÊ DESCOBRE QUEM É O MAIS ESPERTO.
Você pode treinar sua família e amigos com Big Brain Academy.™ Depois, competir para saber quem tem o cérebro mais pesado e zoar todo mundo, ao descobrir que é o seu. Isso só acontece no Nintendo DS.
Big Brain Academy
WHO HAS THE BIGGEST BRAIN?
© 2005 - 2006 Nintendo.
TM, ® e o logo Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. © 2006 Nintendo. www.BigBrainAcademy.com
NINTENDO DS



INICIAL GAMES
Sua Diversão Começa Aqui!
Especialista em
Nintendo
A única loja especializada em NINTENDO no Brasil!
Confira em:
www.inicialgames.com.br
New Super Mario Bros
A Nintendo finalmente cria o primeiro jogo 2D do herói Super Mario para Nintendo DS. O game é inspirado na primeira grande aventura do encanador italiano: "Super Mario Bros". Apesar da mecânica 2D, todos os elementos são desenhados em 3D. As regras trazem novas situações: No Reino dos Cogumelos, os inimigos também podem usar os itens mágicos. Mario aprendeu alguns movimentos novos, como um que permite usar a parede para saltar mais alto. O game terá uma opção multiplayer, em que duas pessoas poderão jogar uma mesma fase. Nesse caso, o segundo jogador será Luigi. "New Super Mario Bros." é exclusivo para o Nintendo DS.
NEW SUPER MARIO BROS.
Lançamentos Recentes
GUN
JOGOS PARA GAME CUBE A PARTIR DE R$ 89,00
24X no cheque ou carnê – 10X nos cartões VISA Descontos especiais a vista!
GAME BOY micro
NINTENDO DS
Confira Alguns Lançamentos Recentes
Jogos GBA A PARTIR DE R$ 79,00
Jogos DS A PARTIR DE R$ 99,00
BRAIN AGE
TOP GUN
Nintendo
CONSOLES e ACESSÓRIOS
TELEVENDAS 19 3236-0056
PC GAMES A PARTIR DE R$ 49,00
visite nosso site
www.inicialgames.com.br
SITE 100% SEGURO
MEGASTAFF
INICIAL GAMES
Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - R. Jaci Teixeira de Camargo, 940 - Jd. Do Lago - Campinas - SP - Lj 214 - (19) 3267-2163